
Número 45
225 ptas.
MICRO manía
Sólo para adictos
Más problemas para los LEMMINGS
SPACE ACE II
Cómo acabar de una vez por todas con Borf
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 215 PTAS.
HOBBY PRESS
Solución y mapas completos del laberinto del Dragón
EL INMORTAL
ARMADO
PRECISO
IMPLACABLE
¡Vuelve el policía del futuro!
ROBOCOP 3



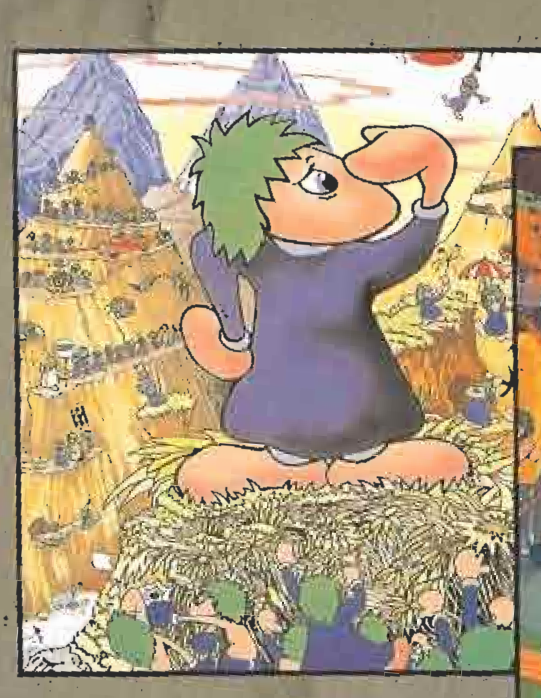
JUEGA CON ÉL... VUELA
¡EL FUTURO YA ES HOY!
EPIC
Una leyenda ha nacido, una super avanzada nave, tripulada por un solo hombre, de poder alucinante y capacidad de destrucción podrá, en buenas manos, hacer estragos entre los transgresores intergalácticos - esa leyenda es EPIC.
ARARI ST . CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
ROBOCOP TM & © 1991 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
ATARI ST . CBM AMIGA . IBM PC &
ERBE



CON EL
CON ÉL... LUCHA CON ÉL
ROBOCOP 3
TM
SPACE GUN
OMPATIBLES
TAITO
Cuando la Operación Thunderbolt se enfrenta a una fuerza alien letal, solamente hay una manera de sobrevivir... controlar SPACE GUN.
Rescata a la tripulación de una nave de cargamento con destino a la Tierra y que ha sido secuestrada por una forma de vida desconocida.
Aniquila estas horrendas criaturas a través de todos los niveles en la nave espacial usando tu potente armamento. Hay un arsenal de "especiales" a tu disposición.
SPACE GUN te da la fuerza y el poder... ¿Podrás aguantarlo?
SPECTRUM CASS. y disco . COMMODORE . ATARI ST . CBM AMIGA
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID.
TELEF: (91) 458 16 58
PRESS FIRE
CREDITS 03
PRESS FIRE
CREDITS 04

Dromanía

Lemmings





Hasta 100 maravillosamente atractivos Lemmings pasarán por tu pantalla llena de peligros. Utilizando tu ratón pulsas en un icono de aptitud para dar esa aptitud a un Lemming seleccionado. Harás que tus muchos Lemmings trepen por precipicios, se tiren en paracaídas, construyan puentes o caven túneles para escapar. Pero tienes que ser rápido porque mientras tú planeas qué Lemming debería hacer qué, los demás caminan sin rumbo fijo (hasta que caen en algún lugar poco sano). Tienes que dar a cada Lemming la aptitud adecuada en el momento adecuado para que lleguen a su casa a salvo. ¡Ah, sí! Y hay un límite de tiempo para cada nivel.
Disponible en PC, Amiga y Atari.

OH NO! MORE LEMMINGS

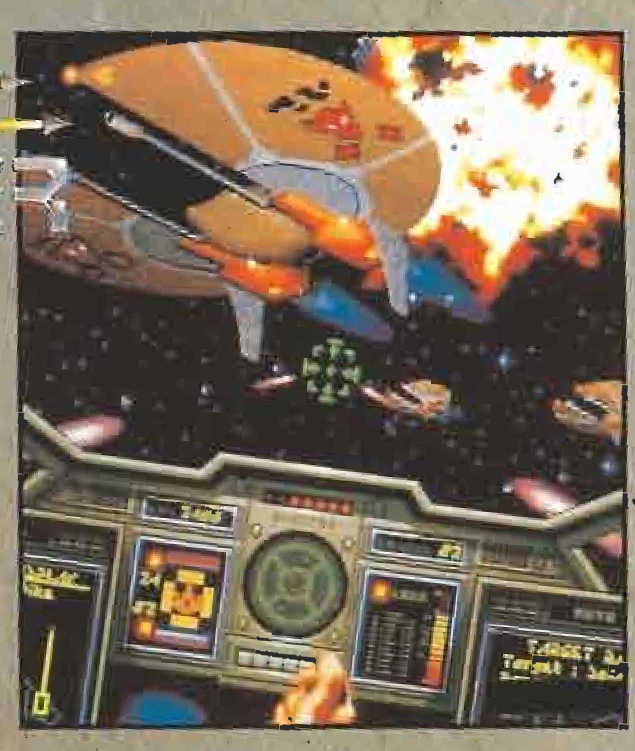
¡100 nuevos niveles para tus Lemmings! Para disfrutar de OH NO! MORE LEMMINGS necesitas el juego original LEMMINGS.
Disponible en PC, Amiga y Atari.



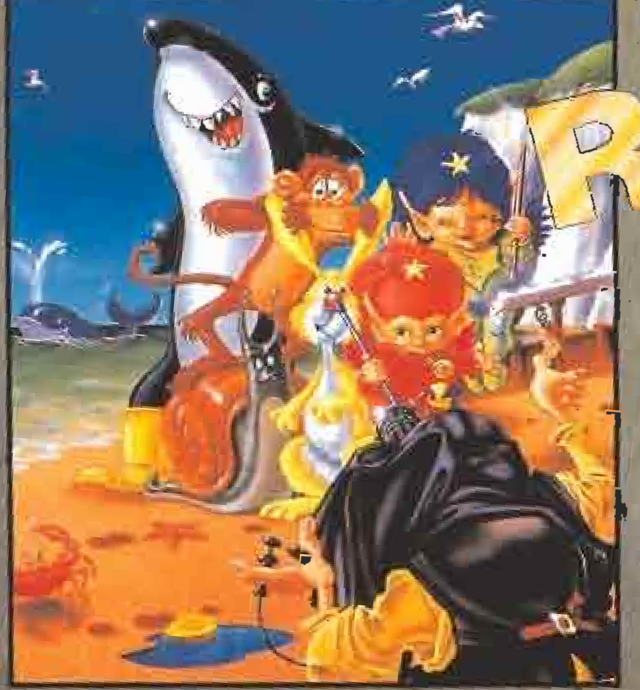
Wing Commander



El Simulador de Combate Espacial tridimensional.
"¡Wingleader Uno! ¡Wingleader Uno! ¡Enemigos por todos los lados! ¡No puedo con ellos!"
"¡Aguanta, Hunter, estoy en camino ...!"
Tú eres un piloto de una nave de combate, lo mejor de lo mejor, pero nada en tu entrenamiento te preparó para una acción tan fuerte. ¡Los combates espaciales contra los ases de Kilrathi son mortales, y el futuro de la humanidad está en juego cada vez que vuelas!.
Disponible en PC



Rodland



Algo muy extraño ha ocurrido en la ciudad. Han secuestrado a la encantadora mamá de nuestros angelicales héroes, Tom y Kit. Ahora ella está encerrada en la torre Maboots esperando ser rescatada. Sólo hay una cosa que se puede hacer: Tom y Kit deben ponerse los zapatos del Arco Iris que les dio el Anciano, y armados con las varas de Sheesanomó, deben ir y golpear en la cabeza de todo lo que se mueva.
Disponible en SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA y ATARI



DROSOFT
Moratín, 52. 4º dcha. 28014 MADRID
Tel.: (91) 450 89 64



Sólo para adictos

Año VIII. – Nº 45 – Febrero 1992 – 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseno y Autoedición
Carmen Santamaría
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Colaboradores
Martín Echenique
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Manuel Garrido
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Antonio Dos Santos
José Dos Santos
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaría de Redacción
Mercedes Barrio
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Ángel Jiménez
Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Suscripciones
María del Mar Calzada
Cristina del Río
Tel. 654 84 19/ 654 72 18

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tel. 654 81 99
Fax. 654 86 92

Imprime
Altamira

Distribución
Coedis, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Molins de Rei (Barcelona)

Circulación controlada por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la
Asociación de Revistas
de Información

Depósito legal: M-15.436-1985

En este número

Robocop llega de nuevo a nuestras pantallas en un arcade revolucionario que poco tiene que ver con otros juegos de Ocean pero que mantiene su sello inconfundible.


AMIGA
«Robocop 3»


AMIGA
«Oh, no! More Lemmings»


PC
«Mad TV»


AMIGA
«James Pond 2 - Robocod»


PC
«El Inmortal»

Qué se le va a hacer chicos... las vacaciones quedaron atrás, el calendario escolar retomó su curso y el año, casi sin darnos cuenta, ha comenzado ya de firme su andadura hacia los grandes acontecimientos que en él nos esperan. Nosotros tampoco queremos quedarnos atrás en esta alocada carrera del 92, y por eso número a número no vamos a cejar en nuestro empeño de acercaros antes que nadie los grandes lanzamientos de la presente campaña.
Como prueba de ello abrimos este número con un título tan espectacular como «Robocop 3», en el que Ocean vuelve a demostrarnos de lo que es capaz cuando tiene buen material entre manos. En fin, dejamos a Murphy patrullando las calles de la ciudad y continuamos nuestra travesía por las páginas de la revista, que nos conduce directamente a un especial sobre «Megatraveller» que os ha preparado vuestro ya idolatrado Ferhergón, para pasar a las secciones de Punto de Mira y Videoconsolas, donde como siempre podréis encontrar analizados los últimos lanzamientos del software internacional.
El olor a gasolina y el ensordecedor rugido del motor a toda potencia, nos advierten que nuestro recorrido es tomado al asalto por «Lotus 2 Turbo Challenge», la antológica segunda parte del clásico de Gremlin, que nos conduce vertiginosamente al análisis especial que hemos querido dedicar a otros dos juegos no menos espectaculares: «Fascination», una sugerente aventura gráfica de Tomahawk, y «Mad TV», un divertido juego que nos propone convertirnos en directores de una cadena de televisión.
Llegamos a los Patas Arriba, donde encontramos un auténtico póker de ases: «El Inmortal», con mapas y soluciones para completar la vídeo-aventura tridimensional de Electronic Arts, «Robocod», que convierte nuestras páginas en una explosión de colorido y diversión, «Oh no! More Lemmings», el retorno de los personajes más populares de Psygnosis y «Space Ace II», el nuevo producto de la factoría Don Bluth. Como despedida y cierre, cargadores, recreativas, música, televisión, y un deseo, el nuestro de veros de nuevo el mes que viene y de que os haya agradado este número. Hasta pronto.

La Redacción

FLASH

Entre ladrones anda el juego


AMIGA «DAYLIGHT ROBBERY»


AMIGA «DAYLIGHT ROBBERY»

«Daylight Robbery» es la nueva producción de Electronic Zoo, una de las compañías con un futuro más prometedor a corto plazo si tenemos en cuenta la buena acogida recibida por sus primeras producciones.

El juego es un arcade de desarrollo tremendamente sencillo y con un cierto parecido al mítico «Boulder Dash», que nos ofrece la posibilidad de que hasta tres jugadores participen simultáneamente en la acción. En él se nos ofrece la pecaminosa posibilidad de convertirnos por algunos instantes en "enemigos de lo ajeno" para recorrer pantalla tras pantalla apoderándonos de cuantos objetos de valor observemos. «Daylight Robbery» posee la nada despreciable cifra de 130 niveles, y será editado únicamente para los usuarios de Atari y Amiga.

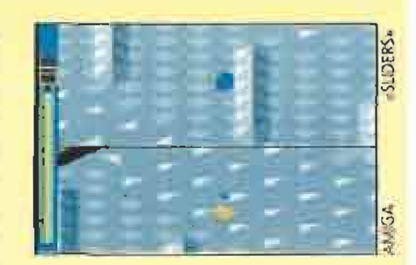
Llega «Golden Axe 2»


MEGADRIVE «GOLDEN AXE 2»

Los fanáticos de uno de los mejores arcades jamás editados para la consola Megadrive de Sega, «Golden Axe», están de enhorabuena. Acaba de llegar a nuestro país la segunda parte del juego, bautizada, claro está, con el nombre de «Golden Axe 2».

Lo que se nos ofrece es exactamente el mismo desarrollo del juego anterior aunque con nuevos decorados y enemigos. Los tres personajes protagonistas mantienen su papel principal, si bien han aprovechado todo este tiempo para mejorar sus habilidades con la magia y nos sorprenderán ahora con sus apabullantes conjuros.

Los príncipes del software

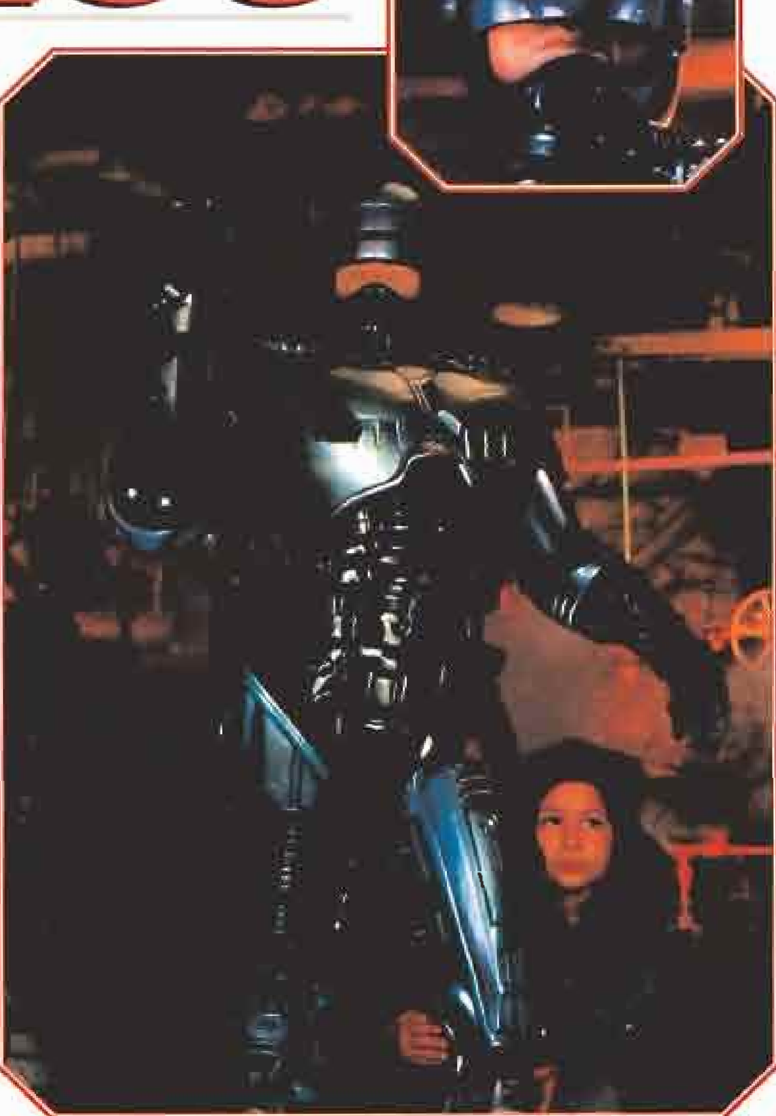

AMIGA «SLIDERS»

Palace tiene ya preparado un nuevo título. Su nombre es «Sliders» y es un arcade tridimensional que por su aspecto recuerda rápidamente al legendario «Marble Madness». Sin embargo, en realidad lo que nos ofrece es una curiosa competición deportiva en la que dos jugadores tratarán de convertirse en los ganadores de un enfrentamiento que en cierta forma tiene elementos del balompié, del tenis e incluso de las canicas. Un juego orginal a priori que muy pronto podrán experimentar en su propia piel los usuarios de Commodore, Amstrad, Atari y Amiga.

El relámpago plateado

El primer disco de misionesde «The Secret Weapons of the Luftwaffe» estará disponible en breve. Su nombre: «Tour of Duty P-38 Lightning». Nos permitirá volar en uno de los aviones más extraños y efectivos que se enfrentaron a la poderosa aviación alemana durante la Segunda Guerra Mundial. Por supuesto, para usarlo necesitaréis el programa original y una gran dosis de habilidad para no caer derribados a las primeras de cambio.





- OCEAN
- Disponible: **ATARI, AMIGA**
- En preparación: **PC**
- V.Comentada: **AMIGA**

El ocaso y declive de Orion, la compañía cinematográfica creadora de los anteriores Robocops, ahora en franca y firme bancarrota financiera, no ha impedido a Ocean la producción informática de lo que es la versión para ordenador de la tercera película de la saga. Título que, por otra parte, esperemos podamos ver algún día en nuestro país. De momento, ya tenemos en nuestras manos este sorprendente juego basado en su argumento y que cuenta de antemano con una garantía: la popularidad de su protagonista.

Ocean, que ha conseguido por tercera vez los derechos de la conversión, ha realizado un programa que puede ser calificado de revolucionario. Parece que las últimas tendencias de la popular compañía inglesa se dirigen a olvidar las conversiones de recreativas que tanta popularidad le han dado y centrarse algo más en crear productos específicos para los ordenadores de dieciséis bits, sin perjuicio, como en este caso, de que lleven un nombre popular y un argumento conocido.

La revolución de los polígonos

Los gráficos vectoriales siempre han sido el recurso de los ya famosos simuladores de vuelo. En los primeros tiempos de esta locura del videojuego en la que ahora estamos todos inmersos, los paisajes por los que volábamos con nuestros aviones se li-



LA PELICULA

ROBOCOP 3
UN PROBLEMATICO REGRESO

La vuelta al celuloide del héroe robotizado de los 90 se está convirtiendo en ua inesperada e inacabable fuente de problemas: todo comenzó con la quiebra de Orion, la distribuidora que asumió los riesgos y recogió los beneficios de los dos anteriores films, y que de momento ha dejado con un futuro algo incierto a la tercera parte de la saga Robocop, y se ha visto complicado con el problema de tener que sustituir a Peter Weller, el actor que se escondía bajo la coraza metálica del "mitad hombre-mitad máquina", que pese a haber alcanzado la popularidad gracias precisamente a ese papel, ha rechazado la oferta de encarnar por tercera vez consecutiva el papel de Murphy-Robocop. Lo curioso del caso es que pese a haber ya comenzado el rodaje de la cinta, el nombre de su sustituto permance por el momento en el mayor de los secretos, aunque se especula con la posibilidad de que sea un completo desconocido el elegido para dar vida de nuevo a Robocop.

La dirección, eso si es seguro, corre a cargo de Fred Dekker, que ha tomado el relevó que le dejaron el ya consagrado Paul Verhoeven, director de «Robocop», e Irvin Kershner, que hizo lo propio con «Robocop 2», aunque lo que si es difícilmente vaticinable es en torno a qué gira el argumento que se ha ideado para esta tercera entrega, pues todo lo que hasta el momento han dejado traslucir sus creadores es que "tiene menos violencia, y más juguetes mecánicos para incrementar el interés de los más pequeños de la casa".

ROBOCOP 3



«Robocop 3» tiene entre sus misiones que destruir a un androide llamado Otomo, especialista en artes marciales.

Deberemos tener mucho cuidado durante nuestros paseos por el centro de la O.C.P. de no matar a ningún rehén.



Provisto de un nuevo aparato revolucionario, Robocop podrá recorrer los cielos de la ciudad en busca de criminales.



Las calles de Detroit, en los primeros años del siglo XXI se han convertido en un violento campo de batalla.

¿La misión definitiva?



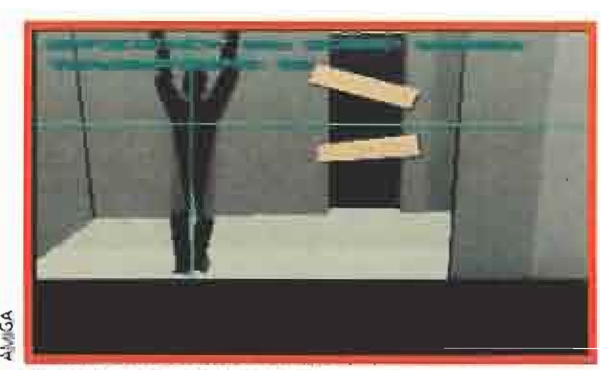
A bordo de un revolucionario coche tendremos que desplazarnos de un lugar a otro de la gran ciudad.



Este juego, a pesar de ser un arcade, posee varias vistas diferentes en cada una de sus fases.



Los revolucionarios e impresionantes gráficos de «Robocop 3» están realizados siempre en tres dimensiones.



Un rehén, con los brazos en alto, está esperando a su salvador: Robocop, el futuro refuerzo de la ley.

mitaban a conjuntos de rayas que daban la impresión de representar objetos. Luego esos objetos se llenaron con tramas y por último las tramas se convirtieron en color.

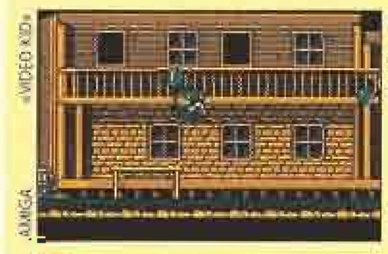
«Robocop 3» nos introduce en el cuerpo de nuestro ya viejo conocido, el agente Murphy, y nos permite ver los objetos desde una perspectiva tridimensional. Ahora no vamos a manejar a Robocop, vamos a ser Robocop. Con una técnica similar al "Freescape" de Incentive, los programadores de Ocean han conseguido crear una ciudad en la que nuestro metálico policía favorito se moverá como pez en el agua. En este nuevo mundo poligonal, para el ser medio hombre medio máquina y todo justiciero, casi todo está permitido y podrá, en nuestra compañía, manejar automóviles, volar, entrar en edificios e incluso ver en primer plano a los delincuentes que intentan destruirle.

Dos estilos muy diferentes

«Robocop 3» nos permitirá vivir a tope las aventuras de Murphy de dos modos diferentes. Uno en forma de auténtico arcade y otro siguiendo el supuesto guión de la película lo que no impedirá que existan, más o menos, las mismas secuencias arcade pero con objetivos radicalmente diferentes en cada una de ellas.

FLASH

Video-Kid, el nuevo héroe





Tras lanzar a la popularidad personajes del calibre de Rick Dangerous o Jack the Nipper, Gremlin acaba de dar vida a un nuevo y pequeño héroe que ha sido bautizado como Video-Kid. El personaje central del juego es un divertido vaquero galáctico al que le ha sido asignada la ardua tarea de recorrer una nada despreciable cantidad de niveles dentro de una arcade de disparar de "scroll" horizontal, al que sólo se le puede calificar como de "los de toda la vida". Unicamente los usuarios de 16 bits podrán disfrutar de sus andanzas.

Ubi también sabe hacer arcades



Aunque algunas de sus últimas producciones, como «Battle Isle» o «Celtic legends», pertenezcan al género de los juegos de estrategia, la compañía francesa Ubi Soft también sabe hacer arcades, y como pronto vais a poder comprobar realmente buenos. «Starrush», uno de sus próximos lanzamientos, es un trepidante y espectacular "shoot'em'up" con posibilidad de juego simultáneo para dos personas. Concebido en exclusiva para los usuarios de 16 bits, el juego explota al máximo las cualidades de estas máquinas, con "scrolles" vertiginosos y gráficos y sonidos de primera.

La venganza de LeChuck







Está escrito que los buenos juegos nunca mueren... y las leyendas tampoco. El pirata fantasma LeChuck por supuesto no se evaporó como todos pensábamos en la primera parte de «The Secret of Monkey Island». La pura verdad es que está vivito y coleando y nuestro amigo Guybrush Threepwood lo va a comprobar en «The Secret of Monkey island II: LeChuck's Revenge» donde volverá a competir con el malvado espectro en la búsqueda de un tesoro. Lucasarts, que ya no más Lucasfilm, ha realizado una estupenda segunda parte que verá la luz en breve en nuestro país, incluyendo un montonazo de adelantos técnicos que os van a hacer alucinar en colores, en 256 para ser más exactos que son los que tiene la versión para Pc que va a ser la que primero abra el fuego informático. Diez megas de juegazo total, con una música, sistema ¡Muse, y unos efectos especiales verdaderamente bestiales que ya están casi aquí. Paciencia.



Los dioses deben estar locos




«Populous» representó una revolución en el mundo del videojuego y desde el momento en que estuvo en la calle todos pensamos en una segunda parte aún más emocionante. Y estamos de suerte porque su creador, Peter Molyneux, ha diseñado un «Populous II» que va a dejar chico a su predecesor. Con muchas más opciones, más posibilidades pero sin despreciar básicamente el "gameplay" del programa original, vamos a poder volver a retomar nuestro antiguo papel de dioses para conducir los destinos de los habitantes de un mogollón de nuevos mundos. Por supuesto que sólo podréis disfrutarlo los que poseáis un ordenador de dieciséis bits.

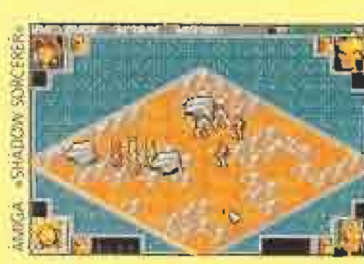
La guerra de las galaxias




Origin ya tiene lista la segunda parte de uno de los programas que más prestigio han dado a la compañía. «Wing Commander II» es un programa, de los pocos, diseñado para correr en un 386 con dos megas de Ram, eso no quiere decir que no funcione en nuestros humildes 286 pero tendremos nuestras posibilidades bastante limitadas. Con una introducción de más de diez minutos de duración, con sonido digitalizado, –¡los personajes hablan gracias a los milagros de la Sound-Blaster!–, y un montonazo de secuencias intermedias entre combates, «Wing Commander II» más que un juego es la recreación de una fabulosa epopeya intergaláctica que está causando una auténtica conmoción el mundo del videojuego de los States y que pronto, muy pronto la va a causar aquí.

Usuarios de Amiga y Atari, abstenerse, sólo para compatibles y de los buenos.

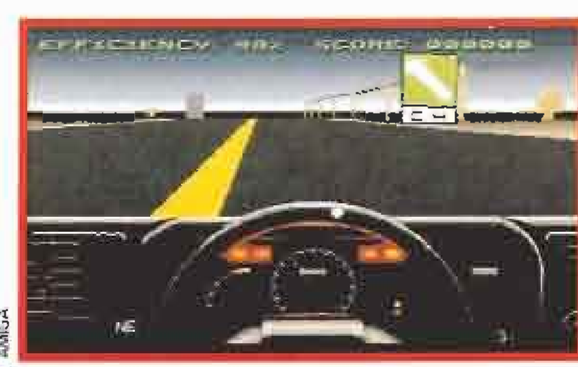
JDR para todos los públicos



Los amantes de los juegos de Rol van a asistir muy pronto a una revolución en este género que día a día cuenta con un número creciente de incondicionales. «Shadow Sorcerer» es el primer juego que abandona la perspectiva en primera persona o lateral e incluye escenarios isométricos en tres dimensiones, algo así como el «Hero Quest» pero con más variedad en sus gráficos y muchas más posibilidades en cuanto a nivel de realidad, que es lo que al fin y al cabo se pretende con el Rol. De nuevo podremos recorrer las tierras de Krynn junto a Caramon, Raistlin, Goldmoon, Flint, Tanis, Tas y Sturm, los héroes de la Dragonlance que protagonizan esta nueva aventura en nuestros ordenadores de dieciséis bits, que cuenta con la innegable ventaja de haber sido traducida al español antes de ser editada en nuestro país.

MEGA JUEGO ROBOCOP 3

El ascensor del edificio nos permite trasladarnos de una a otra planta en nuestra complicada misión de rescate.



También es posible ver la ciudad desde el panel de mandos de nuestro vehículo policial.



Los helicópteros enemigos nos atacarán desde todos los ángulos posibles, nuestra única defensa será usar el cañón.



Otomo usará todas sus habilidades de sabio karateka para destruir los circuitos del poderoso hombre de acero.



Robocop, en sus cinco misiones, estará armado con una potente y destructora ametralladora.



Algunos secuestradores no se limitarán a dispararnos sino que también emplearán granadas contra nosotros.

Todo el hilo conductor del argumento de este nuevo super programa de Ocean son las noticias de una cadena de televisión de Detroit. Desde allí recibiremos información entre una y otra sección del juego sobre cuáles son los objetivos a cumplir en ese momento.

En la primera y en la segunda fase entraremos, a pie firme, en sendos edificios para limpiarlos, a tiro limpio de sus invasores.

En la tercera conduciremos un potente coche de policía por las calles de la populosa ciudad americana donde transcurren las películas de este personaje, y es quizás la más impresionante de todas, por sus gráficos y su perfecta ambientación.

La cuarta nos coloca a varios metros sobre el nivel del suelo, donde varios helicópteros intentarán convertirnos en fosfatina. Por último la quinta nos enfrenta en un combate cuerpo a cuerpo contra el malo de turno, un androide de aspecto tremebundo y deseos de convertirnos en chatarra de primera calidad.

«Robocop 3» estará en la calle muy probablemente antes que la película, al menos en nuestro país, de cualquier modo Ocean no parece dispuesta a dejarse en el tintero un trabajo tan impresionante como el de este programa solamente porque una compañía cinematográfica haya tenido la osadía de quebrar.

Nuestra opinión

Dejando a un lado la amplitud del juego y sus innovaciones técnicas, podemos deciros que Ocean ha creado un nuevo producto en su línea habitual, pleno de originalidad y adicción. Sonido, imagen y argumento han sido unidos de una forma tan hábil y sutil que es enormemente fácil introducirse bajo la piel metálica de Robocop y sentir lo que Murphy debe sentir en sus transductores informáticos cuando se enfrenta a las legiones del mal.

Nos ha encantado «Robocop 3», tiene de todo, y por una vez no es un programa que dependa del éxito de la película para vender porque estamos seguros que por sus propios medios, aunque la cinta no llegue a ver la luz, este programa de Ocean posee la suficiente calidad y originalidad como para convertirse en un clásico. De vosotros depende todo, nosotros, mientras tanto vamos a atrapar algún que otro delincuente...

J.G.V.

CONSEJOS Y TRUCOS

Si te fijas verás como los rehenes están siempre parados. Dispara hacia lo que se mueva.

Procura hacerte un plano de las calles de Detroit, sabemos que es complicado pero te ayudará en tus desplazamientos.

En la fase en que vuelas intenta atacar a los helicópteros desde abajo, tendrás más posibilidades de éxito.



HAZTE CON TODO EL EQUIPO

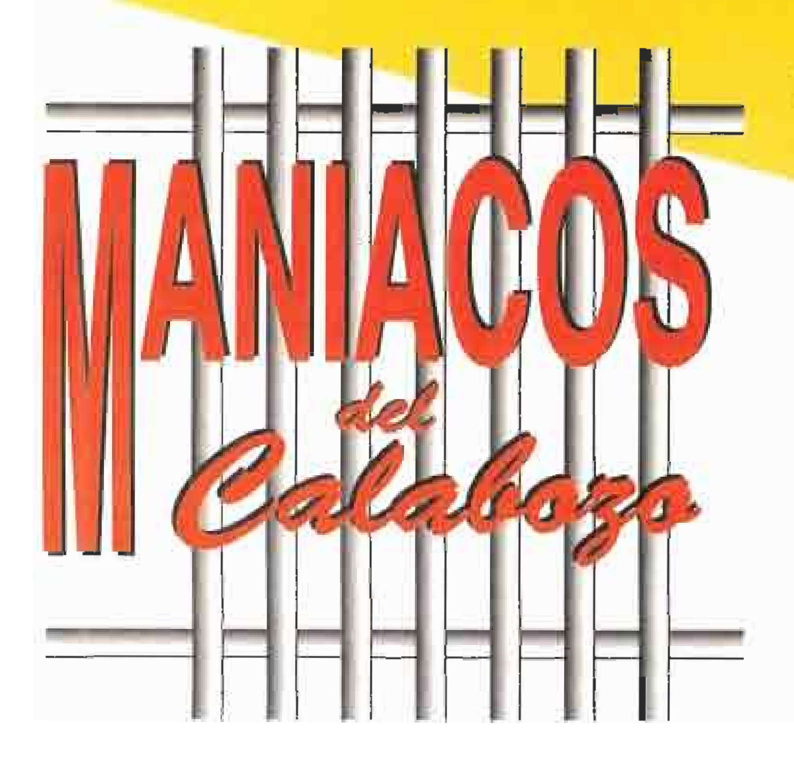
Los retos son cada vez mayores y hay que jugárselo todo en cada pantalla. Si quieres salir victorioso, necesitas un gran equipo. El mejor:

- **EL GAMEBOY,** la consola portátil que incluye los auriculares, las pilas (para 30 horas de juego), el cable Game Link™ y el superéxito Tetris.
- Y los accesorios exclusivamente diseñados para tu **GAMEBOY:** el **LIGHT BOY** (luz y lupa, todo en uno) y la **BATERIA RECARGABLE** (para jugar 10 horas o conectarte a la red).

GAMEBOY Nintendo



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41







Pues sí, ya llevamos recorrido un mes de este loco año. Los maniacos estamos juntos como cada mes por estas fechas. La reunión de hoy promete ser muy interesante, claro que esto pasa en todas. Sin embargo, esta vez estoy seguro de que algo extraordinario va a ocurrir...

Hace cosa de un año el buzón de los maniacos empezó a inundarse con cientos de cartas referentes al «Elvira». El flujo fue creciendo desde entonces, y por eso hice algunos intentos por pararlo respondiendo puntualmente a vuestras preguntas; incluso llegamos a hacer un especial. Dentro de poco vamos a poner ya punto y final a este tema que tantos quebraderos de cabeza nos ha ocasionado estos últimos meses. Es hora de acabar con la perversa Emelda terminando para siempre con la pesadilla de la despampanante Elvira. Seguidme, por favor.

EMELDA MUERE

Voy a tratar ahora de cerrar todos los cabos que habían quedado sueltos en pasadas ayudas. Es obligado empezar, pues, por la sexta llave. Dicha llave está en poder del guerrero "invencible" de las almenas que es abatido hacia el foso al dispararle con la ballesta. El siguiente paso es ir al foso, por la verja del pozo que se abre con la llave que se encuentra en las catacumbas. Una vez allí hemos de bucear a lo largo y ancho del mismo, lo más profundo posible, para encontrar el cadáver abatido y arrebatarle la codiciada sexta llave. ¿A qué ya tiene sentido la adivinanza propuesta hace cuatro números?

Respecto a la llave del hombre-lobo, hare algunas aclaraciones. El crucifijo de plata que hay que fundir es el que está en el suelo del cobertizo (busca bien) y no la cruz grande de la capilla. Habréis de disparar la bala de plata (formada al fundir el crucifijo en el "crucible" y añadir una saeta de ballesta) cuando se ha transformado en lobo. Tras él, inspecciona la pared para encontrar la llave.

Con las seis llaves hemos de ir a la torre que derribamos en su parte superior con el cañón; aquí está el cofre que contiene las armas definitivas contra Emelda. Si introduces las llaves en el orden de numeración que tienen, no tendrás problemas para coger el contenido del cofre. O sea, primero la que pone "Primus", luego la "Secundus" y así.

Con la daga ceremonial y el pergamino en nuestro poder es hora de ir a conocer a Emelda, cuyo habitáculo está bajo las catacumbas. Para acceder al mismo deberemos tener la piedra con que nos golpeaba el monstruo que por allí pululaba (los maniacos fieles recordaréis que os dije que no se os debía escapar nada de la mano). Al colocarla en el hueco del suelo en el centro de las catacumbas un agujero se abrirá y casi podremos ver a Emelda. Nos aproximaremos a ella y sus minutos estarán contados. Usando tres cosas su muerte está cerca. Dos son las recien cogidas del cofre. La tercera es..., bueno, vaya, se me ha olvidado...¿será posible? Y además hay que ponerla en un símbolo. Vaya...

Tranquilos, os he dicho que hoy pondríamos fin a las dudas del Elvira. Pero he mentido. Dejando esta incógnita, ya muy fácil, en el aire, os voy a recordar en que números he dado pistas y soluciones, para aquellos a los que os quede algo colgando. Son los siguientes: 36 (Mayo-91), 37 (Junio-91), 39 (Agosto-91), 40 (Septiembre-91), 42 (Noviembre-91). Con esto es seguro que podréis terminar el juego.

Respecto al "tercer objeto", lo revelaré en el próximo número. De verdad. No me resisto a daros una pequeña pista: os dio muchos quebraderos de cabeza (literal y figuradamente) conseguirlo.

OTROS MANÍACOS

Antes de daros la palabra, una pregunta: ¿Qué tal váis con el «Dark Heart of Uukrul»? De verdad de la buena, os digo que este juego es buenísimo y si os lo perdéis luego no os quejéis de que no hay JDRs en España. Combina movimiento y enigmas tipo «Bard's Tale» y sistema de combate tipo «Ultima». O sea, una composición alucinante. Venga, espero que no tardéis en contarme cosas de él. Tiene un defecto: sólo lo hay para PC.

Un juego del que sí han surgido numerosos problemas es el «Drakkhen». A los interesados recomiendo que no os perdáis el próximo número. Por ahora, un aperitivo en forma de truco enviado por Amra de Rohan (y de Barcelona también) cuyo nombre real no he conseguido descifrar del remite. Básicamente, comenta que saliendo y entrando de los castillos todos sus objtos se reponen, con lo que podremos coger los objetos intersantes de ellos tantas veces como queramos. Recomienda usar el hechizo de invisibilidad con frecuencia. A esto añado yo que lo mejor es tener un cetro (sceptre) de invisibilidad para cada personaje. Los podréis conseguir matando arañas, por ejemplo.

En el número 41, yo, Ferhergón, cometí un error. Y aprovechando la coyuntura os habéis avalanzado sobre mí. Efectivamente, el hechizo Mindrock del «Bloodwych» no crea un muro sólido sino una ilusión, que podremos atravesar tanto nosotros como los monstruos. Formwall sí tiene el efecto de crear un muro real. Gracias a Luis, de Madrid, y a Treviro de Catarxos (Tenerife) por denotarme el fallo. Por cierto, Treviro, más vale que revises tu truco sobre el «Drakkhen»: al matar los espíritus de los cruces no te dan experiencia; además, ¿de dónde vas a sacar arcos para todos los del grupo? Que yo sepa, sólo venden uno en la tienda.

El paradero de Laurana, en el «Dragons of Flame», ha sido por fin hallado. Carlos Sánchez, de Vizcaya, ha sido el primero en hacerlo. Se encuentra, en el mapa publicado en el número 43, en la tercera habitación del norte empezando por el extremo izquierdo del mismo, en la sala situada a la derecha de la que tiene el cofre 1.

Pedro Alonso (Madrid) verá satisfecho, en parte, su deseo con el especial cercano. Es quien propone el truco allí descrito para forrarnos trampeando, aunque él limita su uso a planetas donde no haya atmósfera y baste con salir sin traje de vacío para que mueran los nuestros. Me pregunta si merece la pena matar a los guardianes imperiales. Mi opinión es que no, pues si bien te dan un arma poderosa tras destruirlos, luego te persiguen otros y sales a mal del planeta.

Cerrando la sesión, participa Alejandro Martínez, de Sevilla. El «Dungeon Master» no ha salido para PC y me atrevo a aventurar que ya no va a salir: ten en cuenta que es un veterano ya ese juego. También me hace algunas preguntas sobre el «Eye of the Beholder», que pronto podremos ver publicado en España. Espero a ese momento para resolver tus dudas; los demás maniacos te lo agradecerán.

Este año tenemos mala suerte. Al ser bisiesto, deberéis esperar 29 largos días para que vuelva a haber una reunión de maniacos. Lo siento, pero no lo olvidéis: el próximo mes, más.

FERHERGON

*Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: **MICROMANIA** C/ De los Ciruelos 4, 28700, San Sebastián de los Reyes, (Madrid), especificando en el sobre **Maniacos del Calabozo***

RELACIÓN DE GANADORES DEL CONCURSO MIG-29

Tras realizar el correspondiente sorteo ante notario entre todas las cartas recibidas han resultado premiados:

Carlos Alberto Sánchez	Almeida
César Delgado Lorenzo	Pto. de la Cruz
Carlos Carnicer Sousa	Madrid
Miguel Angel Guerra	Zamora
Aitor Zenarruzabeitia	Berriz
Pedro Cartes Anido	Mollet del V.
Daniel Lorente Onieva	Astorga
Gabriel Satorre Bataller	Alcoy
Pedro Ruiz Iuste	Zaragoza
Jasón Rodríguez García	Irún
Oscar Colorado Jiménez	Bilbao
Aitor Val Beitia	Vitoria
Israel Martínez Coalla	Pozuelo de A.
Roberto Hierro García	Barbastro
Carlos Gandarillas Cordero	Bilbao
Salvador Justo Roca	Vinaroz
Daniel Sánchez García	Alcalá Henares

Como veis las cartas que incluían la respuesta correcta no han sido demasiadas. Por eso, y sin que sirva de precedente, hemos sorteado el resto de los premios entre los demás concursantes. Una vez es una vez, pero no os acostumbréis.

Javier Trujillo Barros	Estepona
Gabriel Granizo González	Alcobendas
Oscar Velasco Hernández	Palencia
José David Gutierrez Gil	Guadalajara
Juan Ortega Martínez	Madrid
Javier Rodríguez Coya	Madrid
Diego O. Alonso Muñoz	Málaga
Antonio Pardo Tortosa	Múrcia
Iván Fresnedo Pérez	Santoña
Rafael Tarancón Palomar	Madrid
Miguel Díaz-Emparanza	Bilbao
Iñigo Moreno Urbieta	Bilbao
Rafael Aranda Doncel	Córdoba
Carlos M. del Río	Las Palmas
David Martín León	La Pineda
Oscar Porrero Villanueva	La Coruña
Alberto Toledo Otis	Esplugues Ll.
Federico García Morales	Parla
V. José Muñoz Fernandez	Elda
Pedro Ferriol Monserrat	Palma
Jose A. Sánchez Cazorla	Almería
Fernando Gómez Sanchis	Alicante
Angel Silva Catalán	Leganés
Iván Pérez Escalera	Terrassa
Javier Cerezo Rodriguez	Madrid
Iñaki Val Beitia	Vitoria
Francisco Javier Andrade	Sanguiñeda
Antonio Ruíz González	Getafe
Sergio González Rodriguez	Tejina
Jordi Rosa Zamora	Barcelona
Antonio Ruíz Menéndez	Zaragoza
Christián Suñer Beltrán	Pto. de la Cruz
Félix Díaz de Pablos	Valladolid
Rafael Segura Vicente	Zaragoza
Víctor M. Martín Jurado	Córdoba
Jose Carlos Muñoz Huerta	Sevilla
Micael Díez Lozano	Valladolid
F. Javier Ferruses Mateu	Sagunto
Rafaél Martín Izquierdo	Sevilla
Raúl Masip Rebolledo	San Fausto
Isaac Serna Gómez	Madrid
Jorge López Recober	Fuengirola
Iván Verdugo García	Valladolid
Hector Iglesias Molano	San Sebastián
Ignacio Millán Moreno	Castelldefels
Roberto Filloy Muñoz	Madrid
Félix José Ruiz Blanco	Madrid
José M. Torrejón Rivero	San Fernando
Oscar Ribera García	Hospitalet Ll.
Pedro Ruiz Quirós	Valencia
Luis M. Figueroa Pérez	Madrid
Jur Serrano de la Cruz	Madrid
D. José Capel Rojo	Molina Segura
Rubén Padilla Robedillo	Gijón
Jacobo Reyes Felipe	La Laguna
Rafaél Andrés Martín	Madrid
José Luis Bueso Calero	Granada
Eduardo Astillero Garzón	Daimiel
José A. Márquez Portillo	Alcalá de G.
David Artal Manchado	Zaragoza
Alex Iborra Ventura	Ibiza
David Martínez Hurtado	Madrid
Iván Gimeno San Pedro	Zaragoza
Emilio Mora Sánchez	Madrid
David Durán Pena	Ferrol
Juan Alberto Plata Ciézar	Málaga
Carles Ribera Peidro	Hospitalet Ll.
Javier Varas Ruiz	Bilbao
Jorge Ortiz Ramos	Castellón
Antonio González Salazar	Mataró
Juan J. Crespillo Montosa	Málaga
David Trigueros Cabezón	Valladolid
Josu Vicente Hoyos	Barakaldo
Víctor Novella Sánchez	Pto. Sagunto
Luis Alvarez Fernández	Pavia
José Alberto Pérez Gómez	Alcalá Henares
Carlos González Cabello	Herrera
Iván Sánchez Sánchez	Urnieta
Rubén Izquierdo Retuerto	Bilbao
Juan Miguel Vilá Ruiz	Salou
Marco A. Pérez Contreras	Sevilla
Antonio Soler López	Pineda de Mar
Eloy Mier Pérez	Madrid

The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!

canadian

16-BIT

MEGA DRIVE SEGA

y ahora ... vamos a Segar!

con más de 1000 juegos para tu ordenador, consola, o sobremesa, en el mejor catálogo especializado y con envios gratuitos a toda la Península y Baleares, queremos ser tus favoritos. Por todas tus compras en Canadian hay un regalo seguro, sorteos y mucho más.



CANADIAN CENTER DE BARCELONA:
Avda. MISTRAL 25-27, 08015 BARCELONA



CANADIAN CENTER DE MANRESA:
C/ ANGEL GUIMERA 11, 08240 MANRESA



CANADIAN MAIL CENTER (VENTA POR CORREO):
Tel. (93) 426 49 81

¡ATENCION A LA APERTURA DE NUEVOS CANADIAN CENTERS!

¡CONOCENOS!

¡GRATIS!

PARA RECIBIR EL CATALOGO POR CORREO, RELLENA ESTE CUPON Y ENVIANOSLO.

Nombre y apellidos ______
Dirección ______
Población ______
Provincia ______
Teléfono ______
C. Postal ______

OPENLINE

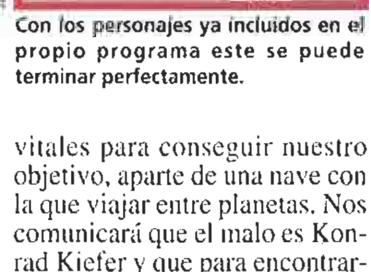
MANIACOS del Calabozo

Ha llegado el momento de irnos a dar un paseo por la galaxia. Por unas cuantas líneas los maniacos vamos a abandonar nuestro mundo de espadas y brujería para adentrarnos en otro algo más amplio, al menos en tamaño.



AMIGA

A menos que acabemos a tiempo con la conspiración Zhodani, la Guerra Fronteriza será inevitable.



AMIGA

Con los personajes ya incluidos en el propio programa este se puede terminar perfectamente.



VIAJE POR LAS ESTRELLAS

MEGATRAVELLER 1

Bienvenidos a nuestro viaje espacial: bienvenidos a Megatraveller. El universo aguarda nuestro paso. Nuestro objetivo es parar, antes de que sea demasiado tarde la conspiración Zhodani, que amenaza con desatar la Quinta Guerra Fronteriza.

Esto nos lleva a dos preguntas rápidamente. La primera es... ¿ya ha habido cuatro de esas guerras? La respuesta la podremos encontrar en el voluminoso manual de instrucciones que acompaña a este juego. Aquí hallaremos también respuestas a otros interrogantes importantes, como qué son los Zhodani y en qué parte del universo vamos a movernos.

La segunda pregunta tiene un carácter bastante más práctico. ¿Cómo vamos a poner fin a la conspiración? La respuesta espero darla, -no totalmente por supuesto, ya me conocéis-, durante este artículo. Se me olvida decir algo importante. La potencial guerra es entre los Zhodani y el Imperio, de cuya parte se supone que estamos.

Nuestro único contacto al principio es Lenara Raclor, quien nos entregará tres objetos vitales para conseguir nuestro objetivo, aparte de una nave con la que viajar entre planetas. Nos comunicará que el malo es Konrad Kiefer y que para encontrarlo es vital dar con el doctor Arik Toryan, cuyo último paradero conocido nos dice también. En este momento la conversación se interrumpe y comienza el juego.

Preliminares

Apenas voy a hablar del proceso de creación de personajes. Es una fase del juego muy entretenida pero no imprescindible para completarlo con éxito, que es lo que aquí nos interesa. Baste decir que se puede terminar con los personajes ya creados e, incluso, con el grupo que se da por defecto al comenzar usando la opción "Get started quick".

Dos son las cualidades más importantes y es conveniente desarrollarlas en alguno de los personajes. La primera es "trader" (comerciante). El personaje que tenga más puntos en este apartado debe ser el jefe, pues conseguirá todos los productos más baratos y los venderá a mejor precio. Esto es vital tanto para el comercio interplanetario como para obtener una sustancial rebaja en el Jump driver 2. Magellan, de los personajes predefinidos, tiene 6 puntos en este aspecto.

La otra habilidad importante, si bien menos, es "Medical". El personaje que más puntos tenga deberá encargarse de los botiquines, pues así les sacaremos más rendimiento. También lo usaremos para reponer la energía de alguno del grupo durante los viajes interplanetarios.

El primer paso a dar es, de inmediato, equipar a nuestros hombres con un traje de vacío (Vac suit) sin olvidar el casco.

Cómo hacer dinero

Volviendo sobre el argumento del juego, Lenara nos ha dicho que Arik Toryan está en un bar de Boughene. Muy bien. El problema es que para llegar a Boughene desde Efate, y desde cualquier otro sistema accesible desde aquí, precisamos una unidad capaz de dos saltos espaciales ("Jump capable drive-2". Y dicho aparatito vale la friolera de dos millones de ums. Para que os hagáis una idea, os diré que la pensión mensual de nuestros personajes está alrededor de 1500 ums. Así pues nuestro gran objetivo para empezar es hacernos con dinero. Para lograrlo hay varios métodos, que pasamos a comentar:

–Hacernos piratas. Asaltaremos a las naves que pasen a nuestro lado quedándonos con sus mercancías. Nuestra nave no es excesivamente fácil de controlar por lo que el asalto no será seguramente un objetivo sencillo. Además del riesgo de combate que lógicamente tendremos por nuestra actuación, nos enemistaremos con bastante gente, lo que no suele ser bueno a largo plazo. Este método no es el que recomiendo: tenéis que ser unos maniacos buenos, no unos chicos malos.

Como integrantes del Imperio combatiremos contra los potentes ejércitos de Zhodani.



Accediendo a los deseos de algunos personajes podremos obtener lucrativos beneficios.



El personaje con mayor proporción de "medical" deberá ser el encargado de manejar los botiquines.

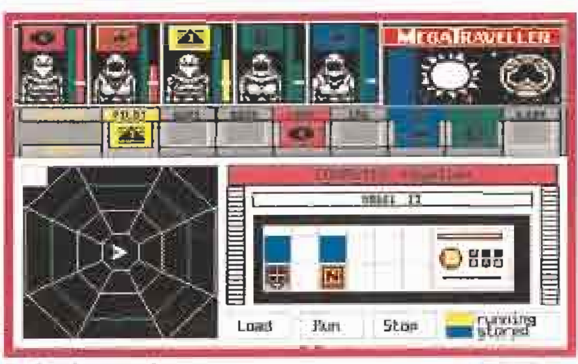
Comerciar y explorar son las claves básicas para sacarle todo el jugo posible a Megatraveller.



Para llegar hasta Boughene y encontrar a Arik Toryan son necesarios dos saltos espaciales.



Nuestro único contacto, Lenara Ranclor, nos proporcionará una nave para viajar de planeta en planeta.



Es fundamental que tan pronto como nos sea posible dotemos a nuestra nave de un purificador de fuel.



Comerciar de forma inteligente resultará del todo imprescindible para avanzar en nuestra misión.

–Hacer trampas. Este es un truco que me habéis mandado algunos, y es sin duda la forma más fácil de enriquecernos, pero es bastante aburrido. Consiste en meter el dinero de todos los personajes en el banco. A continuación, matamos a alguno de ellos. Volvemos a un starport con opción de reclutar personal (por ejemplo, el de Efate) y admitimos de nuevo a ese personaje. Metemos su dinero en el banco, pues aparece con todo lo que tiene, y repetimos el proceso hasta conseguir la cantidad deseada. Este es para los que no queráis jugar.

–Comerciar y explorar, y de paso sacar todo su jugo a este estupendo juego. Por supuesto, esto es lo que hice yo y es de lo que seguiré hablando.

Comercio interplanetario

Rápidamente, hemos de dotar a nuestra nave de un purificador de fuel. Su precio será amortizado con el ahorro de comprar fuel no refinado y, más adelante, cuando podamos repostar en las gigantes de gas.

Es fundamental comerciar de forma eficiente para aprovechar en todos los viajes que hagamos el transporte de las mercancías más rentables.

Se trata de lograr que ningún viaje sea en balde. Si vamos de Efate a Uakye, por ejemplo, tendremos que saber cuál es la mercancía que más beneficio nos va a dar, para ir sacando dinero con cada uno de los viajes que hemos de realizar. Para saber tal mercancía lo ideal, a la par que trabajoso, es apuntar sus precios en cada planeta y comparar, sin olvidar que el precio de compra suele ser algo menor que el de venta, que es el que podremos anotar. No se os olvide que los precios deberéis verlos siempre con el mismo personaje; el mejor es el mercader.

Como soy un buen chico, os voy a dar ya algunos portes rentables. A Louzy deberéis llevar siempre agua, pues allí es mucho más cara que en los restantes planetas. De Efate a Alell, lo mejor es transportar acero (steel) y de vuelta, explosivos. Una ruta de comercio que puede resultar muy rentable, y cómoda, es entre Alell e Iroth, pues están en el mismo sistema y no tendremos que hacer salto: Alell exporta hierro (iron) e importa compuestos animales. También sale rentable llevar ganadería (livestock) de Iroth a Uakye.

Otros métodos lucrativos

Hay otras forma de ir ganando dinero, que acelerarán el proceso.

–Cumplir las misiones que algunos personajes nos encomiendan. Algunos seres nos pedirán objetos muy concretos que podremos encontrar normalmente en otros planetas. Si se los damos obtendremos alguna recompensa, que suele ser dinero pero a veces es otro objeto que alguien nos pedirá. Os cito un par de misiones, que resultan de gran rentabilidad.

En Ilantir, una chica nos pide una piel (groatle fur). Dicha piel nos la dará una dama de la Starcity de Llun a cambio de unas valiosas esmeraldas.

En las calles de Sino hay un lobo que nos pedirá un bastón de material raro (howood staff), que podremos conseguir en el inhóspito Uakye, al lado del cadáver de su ex-dueño.

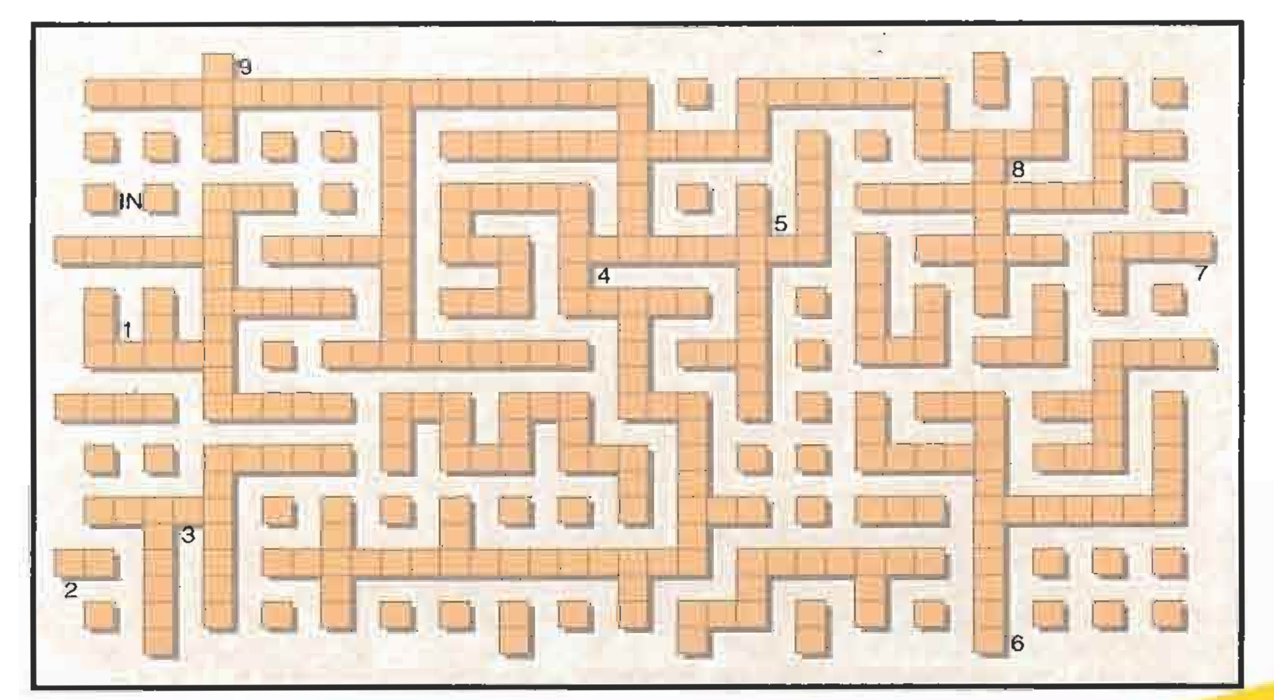
–Encontrar antigüedades que vender en los museos. Esta es una práctica teóricamente prohibida, pero...¿para qué queremos tales objetos? De ellos, los más valiosos son las monedas (coynes) que podremos vender en el museo de Stur y las estatuas de oro (gold statues) por las que nos darán 50000 ums en el museo de Iroth. Estos objetos abundan en zonas abandonadas, como el barco hundido que hay al suroeste de Iroth o el laberinto de Sino, cuyo mapa, cortesía de Antonio Sánchez, de Leganés (Madrid), no debe andar muy lejos.

–Matar a los villanos buscados por el imperio, actuando como caza-recompensas. Esta es una práctica bastante lucrativa, a la par que arriesgada al principio. Tras matar a alguno de ellos (que siempre se anunciarán diciendo que Kiefer ha puesto precio a nuestra cabeza), hemos de recoger su identificación y llevarla al cuartel general del imperio, sito al Norte de Allel, para canjearlo por su recompensa. Algunos de estos malvados personajes están en estos sitios: Szen Sanai está en las llanuras de Efate; Kateren-ya Viridion está en Iroth, al sur del starport; Demetreye Jannev está en el planeta Arrica.

Apresurada interrupción

Y aquí lo dejo, pues me quedé sin espacio. Son muchos los detalles que quedan por comentar. Si os interesa que siga hablando de este excelente juego, lo que no dudo, hacédmelo saber e intentaré echaros una mano en algunos problemas concretos. No os deis por vencidos, hemos de salvar al Imperio, eh.

Ferhergón



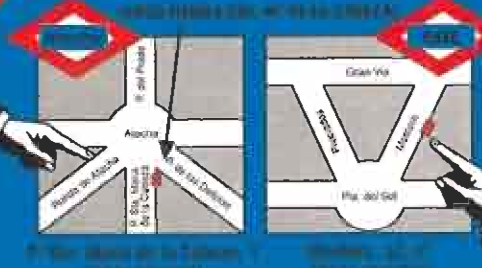
LABERINTO DE SINO

BLOQUE	1: POTTERY DISH	3: COYNES	5: BRONZE SCULPTURE
IN: ENTRADA	2: AMYTHIST	4: SAPPHIRES	6: SAPPHIRE NECKLACE
Nº: TESOROS	7: GOLD STATUE	8: GOLD PENDANT	9: COYNES

TODOS LOS MESES RENOVAMOS LOS LISTADOS, BUSCAMOS LAS ULTIMAS NOVEDADES Y LAS MEJORES OFERTAS. SOLO PARA TI. ¡NO TE PIERDAS ESTA PAGINA! ESTAMOS TODOS LOS MESES.

PRECIOS IVA INCLUIDO

TIENDAS MAIL SOFT



GARANTIA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14 h
TELF:(91) 527 39 34
(91) 539 04 75/ 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

SUPER EXITOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	COMMODORE	AMSTRAD DISCO +3	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
3D CONSTRUCTION KIT	3900	3900	4900	7900	7900
ACIEN BATTLES (WAR GAMES)	1200		2250	2450	2450
BATTLE OF BULDGE	1200		2250		2250
BLOODWICH				2250	
BLUE BROTHER		1395	2850	2850	2850
BOSTON BOMB CLUB				2500	2500
BUDOKAN	1500	1500	2250	2500	2500
CALIFORNIA GAMES II				2250	
CARGA CABALLERIA (ESTR)				2850	2850
CELICA GT4	1200	1200	2250		2250
CHIP CHALLEGER	1200	1200	2250	2250	2250
CRETA 1941 (WAR GAMES)	1200		2250		
DARKMAN	1350	1350	2250		2250
DESAFIO TOTAL	1350	1350	2250		2250
DESPERADO 2	1200		2250	2850	
DRAGON OF FLAME	1900	1900	2850	3990	3990
EMLYN HUGHES	1100	1100	2250		2250
EUROPEAN SUPERLEAGUE	1100		2250	2250	2250
F-15 STRIKE EAGLE	1350	1350	2250	3900	3900
F-16	2250	2250		4990	4990
F-19 STEALTH FIGHTER	2850	2850		5990	5990
FINAL FIGHT	1200	1200	2250		2250
FOOTBALL MAN.W.CUP ED	1200	1200	2250	1595	1595
FOOTBALL MAÑAGER II	595	595	1495	1495	1495
GAZZA II	1200	1200	2250	2250	2250
GOLDEN AXE	1200	1200	2250		2250
GOLDEN BASKET	1200		2250	2850	
GREMLINS 2	1200		2250	3900	
GUNSHIP	1350	1350	1900	3990	3990
HAMMER BOY	1500	1500	2250	2500	2500
HEROES OF THE LANCE	1350	1350	2250	3990	3990
KICK OFF	595	595	1495		1495
KICK OFF II	1200	1200	2250	3995	3995
LA BATALLA DE INGLATERRA	495	495		5595	5595
LEMMINGS				3900	3900
MERCS	1200	1200	2250		2250
MIGHTY BOMB JACK				3900	3900
MONACO GRAND PRIX	1200	1200	2250		2250
MUNDIAL FUTBOL (OPERA)	1200		1900	2850	
NIGHTSHIFT	2850	2850	3300	3990	3990
NORTE Y SUR	1200	1200	2250		
OCTUBRE ROJO	1200	1200	2250	2250	2250
PACK A TODA MAQUINA II	1750	1750	2950		
PACK CAPCOM	1550		2250		
PACK MEGABOX	1750	1750	2250	3900	2500
PACK PLATINUM	1550	1550	2250		
PACK SEGA MASTER MIX	1750	1750	2950		
PACK T.N.T.	1500	1500	2250		2500
PACK WINNING TEAM	1900	1900	3900		3900
PANG	1200				2250
PANZA KICK BOXING			2250	2500	2500
PREDATOR 2	1200	1200	2250	2250	2250
PREHISTORIK				2500	2500
PRINCE OF PERSIA			2250	2500	2500
RAZAS DE NOCHE	1200	1200	2250	2850	2850
RBI 2 BASEBALL	1500	1500	2250	2500	2500
REGRESO AL FUTURO III	1200	1200	2250	2250	2250
RICK DANGUEROUS II	1200	1200	2250	2250	2250
ROBOCOP II	1350				2250
SHADOW DANCER	1200	1200	2250		2250
SHERMAM M4			995	995	995
SIM CITY	1350		2250	3900	3900
STRIDER II	1200	1200	2250		2250
SUBBUTEO	595	595	1495	1595	1595
SUPER OFF ROAD RACER	1200	1200	2250	2250	2850
SUPERMAN	595	595	1595	1595	
TENNIS CUP			995	995	995
TOKI					2250
TORTUGAS NINJA	1350		2250	2850	2850
TOUR 91	1200		2250	2250	
TURRICAN II	1200	1200	2250		2250
VULCAN (WAR GAMES)	1200		2250	2450	2450
W.C. BOXING MANAGER	1200	1200	2250	2850	2850
W.C. SQUASH	1200	1200	2450	3150	3150
WORLD SOCCER SEGA	1500	1500	2900		3900

JOYSTICKS

Jetfighter	3300
Konix	2500
Konix autofire	2700
Navigator	3500
PC Zero-Zero + Tarj.	6500
Pc Zero-Zero Winner	2800
Telemach 200	6900
Phasor One	2800
Quickjoy III	2250
Stick Ball	995
Topstar	5250
Zero-Zero	1900
Zero-Zero Junior	1200
Zero-Zero Winner	2595

Descuenta 500 ptas a los precios de los cartuchos



PERIFERICOS

Convertidor Master System	6490
Cable video monitor	1499
Power PAD	2599
Arcade Power Stick	7900
Euroconector	3500
Joystick ADS	3500
Telemach 200	6900
Action Replay	10900
Silla	19900

. TE REGALAMOS UN JUEGO Y 2 PAD

ESTE MES AL PEDIR TU MEGADRIVE **29.900**



+ 2



DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CARTUCHOS MEGADRIVE

688 Attack Sub	6990	Ghostbuster	6990	Road Bush	8490
Afterburner II	6990	Golden Axe	6990	Shadow dancer	6990
Alien Storm	6990	Golden Axe II	6990	Sonic	6990
Art Alive	5990	Gouls 'n' Ghost	8490	Space Harrier	6990
B. Douglas Boxing	6990	Hantasy Star III	8490	Speedball II	7990
Baseball	6900	Hard Ball	7990	Spiderman	6990
Batman	7990	Hard Driving	6990	Star control (12 Mb)	8490
Battle Squadron	8490	Hellfire	6490	Starflight	8490
Battle Tank	8490	Hockey	8490	Street of rage	7990
Black Out	7990	James Pond	8490	Strider	8490
Bonanza Brother	7990	Jewels Master	6990	Super Hang on	6990
Buck Rogers	7990	Jhon Madden	6490	Super league Baseball	6990
Budokan	8490	Klaxx	6990	Super Mónaco GP	6990
California Games	8490	Last Battle	6990	Super real Basketball	6990
Centurion	8490	Marble Madness	7990	Super Thunderblade	6990
Columns	5490	Mercs	7990	Sword of Sodan	8490
Cyberball	6990	Mickey Mouse	8490	Sword of Vermillion	8490
D.J. Boy	3990	Might And Magic	8490	The inmortal	8490
Dick Tracy	6990	Moon Walker	7990	Thunderforce II	6990
Dynamite Duke	6990	Out Run	7990	Thunderforce III	6990
E Swat	6990	PGA Golf	8490	Toe Jam and earl	7990
F22 Interceptor	7990	Phantasy Star II	8490	Truxton	6990
Faery Tale	8490	Phelios	4490	Turrican	8490
Fantasia	7990	Populous	8490	Warrior of Rome	8990
Fatal Rewind	6990	Quackshot	6990	Wonderboy III	6990
Fire shark	6990	Rambo III	5990	World Cup Italia 90	5990
Flicky	4490	Rastan saga II	6990	Wrestle war	6990
Forgotten World	6990	Revenge of Shinobi	6990	Zanny Golf	8490

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
ANCIENT ART OF WAR	3990	[illegible]
BATALLA DE INGLATERRA	5590	[illegible]
BLACK CROWN	5990	[illegible]
CARMEN SAN DIEGO	5990	[illegible]
CRIME WAVE	3990	[illegible]
DRAGONS BREATH	4490	[illegible]
ELITE+	4990	[illegible]
F-15 II	6990	[illegible]
F-29 RETALIATOR	3990	[illegible]
F14 TOM-CAT	4490	
F15 II MISIONES	2250	
FUTURE WAR	5990	[illegible]
HEART OF CHINA	7990	
INDIANA ADV. CASTELLANO	5490	[illegible]
KING'S QUEST V	6990	
KNIGHT OF SKY	5490	[illegible]
LA COLMENA (EROTICO)	4990	[illegible]
LINKS	5490	
LOOM	3990	[illegible]
M1 TANK PLATOON	6990	[illegible]
MAD TV	5990	[illegible]
MANIAC MANSION	3990	[illegible]
MIG 29 FULCRUM	3990	[illegible]
MINDWINTER	5490	[illegible]
MURDER	3990	[illegible]
MURDERS IN SPACE	4490	[illegible]
OPERATION STEALTH	3990	[illegible]
RAIL ROAD TYCOON	5990	[illegible]
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	[illegible]
SILENT SERVICE II	6990	[illegible]
SIM EARTH	6490	
SPACE ACE II	8995	[illegible]
SPACE QUEST IV	7990	
THE SECRET WEAPONS	6990	
THEIR FINEST MISSION	1990	[illegible]

EXITOS PC 5 1/4 - 3 1/2

JUEGOS DE 1200 ptas.
Arkanoid, Barbarian, Championship Golf, Gauntlet, Green Beret, Indiana (Arcade), Italia 90, Out Run, Platoon, Rampage, Robocop, Subbuteo Simulator, Thunderblade, W.C. Leader Board, Imp. Mission II, Light Corridor, Star Dust, E-Motion, Tiger Road, Livingstone II, Mad Mix, Batman, Tetris, Pictionary, Turbo, Street Sport Soccer, Street Sport Basketball, Hard Driving, Regreso Futuro II, Action Service, Dames Simulator.

PC 5 1/4 y 3 1/2 - 995

2x1 AMSTRAD DISCO

SUPER NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

TITULO	SPECTRUM AMSTRAD	COMMODORE	AMSTRAD DISCO +3	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
AGE				3995	3995
AIR COMBAT				5900	5900
AIR SEA SUPREMACY	1900		4500	5900	5900
ALIEN STORM	1200	1200	2250		2250
ARMADA (ESTRATEGIA)				2850	2850
BABY JO				2850	2850
BONANZA BROTHER	1200	1200	2250		2250
BORODINO (ESTRATEGIA)				2850	2850
CISCO HEAT		1200		2250	2250
DEATHBRINGER				2950	2950
DOUBLE DRAGON III	1900	1900	2900		3900
EL GRAN HALCON	1200	1200	2250		2250
EL PADRINO III				2250	2250
ENGLAND CAMP. EUROPA	1200	1200	2250	2250	2250
FACE OFF					3995
FASCINATION				3995	3995
FORMULA 1	1295		2250	2250	
G-LOC (AFTERBURNER III)	1200	1200	2250		2250
GAUNTLET III	1200	1200	2250		2250
GOBLINS				3995	3995
GOLDEN EAGLE			2950	2950	2950
HEROQUEST	1700	1700	2500		3900
HEROQUEST EXPANSION	1700		2500		3900
HUNTER				3450	3450
IRON LORD	1300			3900	3900
JAMES BOND COLLECTION	1500	1500			3900
KONG'S REVENGE	1295		2250	2850	
LAST BATTLE		1500		3900	3900
LONE WOLF	1200	1200	2250	2850	
LOTUS II					3900
MANCHESTER EUROPA	1200	1200	2450		2850
MAUPITI ISLAND				3995	3995
MEGATWINS	1200	1200	2250		2250
OH NO MORE LEMMING				2900	2900
OPERA SUPER SPORT	2650		2950	4495	
OUT RUN EUROPA	1200	1200	2250		2250
PACK BOOM 92				4495	4495
PACK DINAMIC 92	1750	1750	2500	3900	3900
PITGTHER	1500	1500	2500	3900	3900
PROTENNIS TOUR II				3900	3900
R-TYPE II					3450
ROBOCOP III					2850
ROBOZONE	1200	1200	2250	2250	2250
ROD LAND	1500	1500	2500		3900
SMASH T.V.	1200	1200	2250	2750	2250
SOCCER STARS		1995		4500	3995
STEVE MC QUEEN				2500	2500
STORM MASTER				2950	2950
STORMBALL				2250	2250
STRIP POKER II DELUXE				3450	3450
SUPER SPACE INVADERS	1500	1500	2500	3900	3900
TERMINATOR 2	1350	1350	2250	2850	2850
THE FINAL CONFLICT (W G)				2850	2850
THE SIMPSONS	1350	1350	2250	2850	2850
THUNDERBURNER			2250		2500
TIP OFF				3995	3995
TORTUGAS NINJA II	1350	1350	2250	2850	2850
TOURNAMENT GOLF				3900	3900
VOLFIED		1200		2950	2950
WORLD CLASS RUGBY	1200	1200	2450	3150	3150
WRESTLING WWF	1350	1350	2250	2850	2850

LIBROS DE PISTAS Y MAS COSAS ...

Indy	1200	Cable cassette Amstrad	1200	Interface Kempston (SP)	2475
Maniac Mansion	1200	Cassette Commodore 64	6500	Modulador TV Amstrad	9500
Loom	1200	Convertidor TV Amstrad	21900	Ram Jet +2A	11500
Monkey Island	1200	Copiador Audio C-64	2900	Ram Jet +3	11500
[illegible]	1200	Copiador Audio C-64 con fuente	3990	Ram Jet ZX	11000
King's Quest V	1200			Reset para pokear C-64	1500
[illegible] AD	1200				

MASTER SYSTEM II

14.900 ptas



DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

CARTUCHOS SEGA

DESCUENTALE 500 PTS A ESTOS PRECIOS

[illegible]	5990	[illegible]	5990	[illegible]	5990
Afterburner	5990	Forgotten Worlds	5990	Rambo II	5590
Alex Kidd in Shinobi	5990	Galaxy Force	5990	Rampage	5990
Alex Kidd	4990	Gauntlet	6990	Rastan	5590
Alex Kidd High Tech	4990	Ghostbusters	4990	Running Battle	5990
Alien Storm	5990	Ghouls and Ghosts	5990	Scramble Spirit	5590
Alien Syndrome	5990	G-Loc	5990	Sega Chess	6490
Altered Beast	5590	Golden Axe	5990	Shadow Dancer	5990
American Pro-Football	4990	Heroes of Lance	6990	Shinobi	5590
Asterix	5990	Imposible Mission	6990	Slap Shot	5590
B. Douglas Boxing	5990	Indiana Jones	6990	Sonic	5990
Back to the Future	5990	Italia 90	5590	Space Harrier	4990
Basketball Nightmare	5590	Joe Montana Football	5990	Speedball	5990
Battle out Run	5590	Laser Ghost	5590	Spiderman	5590
Bonanza Brother	5990	Line of Fire	6590	Strider	5990
Bubble Bubble	5590	Mercs	6490	Submarine Attack	5990
California Games	5590	Mickey Mouse	5990	Summer Games	4990
Chase HQ	5590	Moonwalker	5990	Super kick Off	6490
Chopllifter	4990	Ms Pacman	5990	Super Mónaco GP	5590
Columns	4990	Operation Wolf	5590	Thunderblade	5590
Cyber Shinobi	5990	Out Run	5590	Vigilante	5590
Dead Angle	5590	Out Run Europa	6990	Wonderboy	4990
Dick Tracy	5990	Pacmania	6990	Wonderboy III	5590
Donald Duck	5590	Paper Boy	6990	Wonderboy in Monster	4490
Double Dragon	5590	Populous	6990	World Games	5590
Double Hawk	5590	Pro Wrestling	4990	World Soccer	4990
Dynamite Duke	5990	Psychic World	5990	Xenon 2	5990
E-Swat	5990	R-Type	5990		

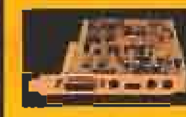
OFERTAS SEGA

Action Fighter	1990	Fantasy Zone the Maz	2990	Rescue Mission	1990
Aztec Adventure	1990	Ghouhouse	2990	Secret Command	1990
Black Bel	1990	Global Defense	1990	Super Tennis	1990
Captain Silver	2990	Hang On	2990	Teddy Boy	1990
Carme San Diego	2990	Kung Fu Kid	2990	The Ninja	1990
Enduro Racer	1990	My Hero	1990	Transbot	1990
Fantasy Zone	1990	Quartet	2990	World Gran Prix	1990

ATARI LYNX - 17.900

LYNX II - 17.900

SONIDO PARA TU PC CON SOUND BLASTER



VERSION 2.0
24.900 ptas

- DIGITALIZA - MIDI
COMPATIBLE AD-LIB
SOUNDBLASTER

COMPLEMENTOS

STEREO CHIP	6.500
ALTAVOCES	4.995
MIDI BOX	17.900
SOFT VOICE EDITOR	14.900
SOFT COMPOSER	16.500
SOFT UP MUSIC	7.900

LO MAS INERESANTE DE LOS PROGRAMAS P.D. REUNIDOS POR MAIL SOFT



Disponible en Amiga

Y SOLO CUESTAN COMO 1 PROGRAMA: 2.250 pts

DISCOS VIRGENES

GARANTIZADOS

NUEVO PRECIO

10 discos 3 1/2 **795**
50 discos 3 1/2 **3.490**

10 discos 5 1/4	495
10 discos 3"	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995

Envía este cupón a Mail Soft, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION PROVINCIA
TELEFONO C.P.
MODELO ORDENADOR
Nº CLIENTE
☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



ACTUALIDAD

Pronto visitaremos otros mundos


AMIGA «ANOTHER WORLD»


AMIGA «ANOTHER WORLD»

Lester Chakin es un científico que tiene un pequeño problema: está en otra dimensión y tiene que volver a la nuestra. Delphine, los creadores de «Operation Stealth» y «Future Wars», están trabajando en «Another World» un nuevo juego que mezcla aventura y arcade que todavía tardará algún tiempo en ver la luz. La principal novedad del programa es que incorpora un sistema de creación de gráficos absolutamente revolucionario, una especie de mezcla entre bitmap y sprites con toques vectoriales..., lo que permite que vivamos la aventura como si de una película se tratase, con grandes personajes, mucha rapidez, movimientos fluidos y frecuentes cambios de perspectiva. Una gozada para los sentidos y un juego que va a ser imprescindible y que será editado sólo para Atari, Amiga y Pc.

Vuelve un hombre llamado Kid Gloves

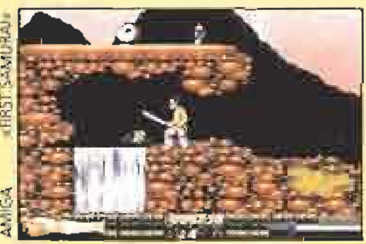

AMIGA «KID GLOVES 2»


AMIGA «KID GLOVES 2»

Millenium consiguió en su momento unas críticas bastante efusivas para la primera parte del juego que ahora llega hasta nuestros ordenadores, «Kid Gloves 2», un intrascendente arcade de plataformas cuya apabullante sencillez, unida a los elementos que configuran su desarrollo, nos hace pensar que ha sido concebido intentando imitar el estilo de los clásicos juegos de consola más sencillitos y adictivos, como «Mario Bros» o «Wonder Boy». Pronto sabremos algo más del regreso de este héroe del videojuego.

Apología de las artes marciales


AMIGA «FIRST SAMURAI»

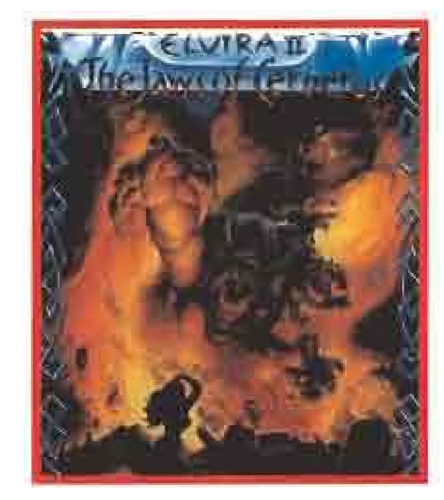

AMIGA «FIRST SAMURAI»

El tan traído y llevado género de las artes marciales nos ha deparado desde sus comienzos una continua fuente de sorpresas y decepciones, inscribiéndose dentro de las primeras el sensacional juego que Image Works acaba de dar vida para los ordenadores de 16 bits, «First Samurai».

Enmarcado dentro del estilo que en su día acuñase el legendario «Fist II», el programa nos ofrece una vasta aventura protagonizada por un ágil guerrero, que destaca tanto por su complejidad como por su excelente calidad técnica y sus sorprendentes gráficos con una animación increíble.

Un programa muy interesante que pronto podremos ver en nuestro país y que sin duda hará las delicias de los muchos aficionados a este popular género.

ACCOLADE CAMBIA DE DISTRIBUIDOR



Después de que durante muchas campañas fuese Dro Soft la distribuidora encargada de comercializar en nuestro país los productos de la prestigiosa compañía americana Accolade, esta última ha decidido optar por dar un giro radical a su política comercial, encargando el control sobre sus lanzamientos a Erbe, que pasa a convertirse en su nueva distribuidora.

Como fruto de este acuerdo, cuyos terminos al parecer se concretaron durante la reciente estancia de directivos de ambas firmas en la reciente feria celebrada en Las Vegas que reunió a la "creme de la creme" del mundo del software, pronto podremos disfrutar en nuestro país de los próximos lanzamientos de Accolade. Entre elos destacan «The Games Winter Challenge», un simulador deportivo sencillamente soberbio, y la segunda parte del exitoso «Elvira».

DATEL LANZA EL ACTION REAPLY III

Después de la enorme popularidad alcanzada entre los usuarios de Amiga por sus dos anteriores modelos, el Action Replay I y el Action Replay II, Datel ha diseñado y lanzado ya al mercado la tercera generación de este potente periférico, con el que entre otras muchas aplicaciones interesantes podemos modificar el número de vidas de los juegos, salvar en disco partidas o las pantallas de nuestros juegos favoritos o inspeccionar fácilmente la memoria mediante un potente y cómodo desensamblador.



El nuevo modelo, Action Replay III, nos ofrece una considerable cantidad de nuevas prestaciones, entre las que destacan por su utilidad una opción de búsqueda especial que nos permitirá incluso conseguir que no se decrementen las barras de energía en muchos juegos, así como otras más complejas incluidas de cara a los usuarios con conocimientos más profundos del lenguaje máquina y del Amiga DOS.

TRES INTERESANTES JOYSTICKS

Gamma-Ray, Sigma-Ray y Alpha-Ray son tres nuevos mandos anatómicos que a partir de ahora Dro se encargará de distribuir que están disponibles para Amiga, Atari, Amstrad, Spectrum y MSX, cada uno con unas características específicas para permitirnos llegar sin problemas al final de nuestros juegos favoritos. El más bajo de la gama, Alpha-Ray, cumple a la perfección su propósito y aparte de dos botones de disparo y ventosas extrafuertes posee también un conector de auto-fire. El Sigma-Ray además de las mismas posibilidades de su hermano pequeño tiene un led en el mando que se ilumina cuando utilizamos el disparador y también otros dos botones de fuego en la base.



Por último, el Gamma-Ray, es el más completo de toda la serie e incorpora unos detalles muy interesantes, como una base agrandada para mantener la estabilidad incluso en las condiciones más adversas, –por ejemplo, en la fase cuatro de ese arcade que te trae por la calle de la amargura–, regulador de velocidad para el autofire, con objeto de adaptarlo al tipo de juego que queramos emplear en cada momento e incluso un reloj que permite, si tenemos curiosidad por conocer ese dato, controlar la duración de nuestras partidas. A partir de ahora si os matan doscientas mil veces en la misma pantalla la culpa no podréis echársela, de ninguna de las maneras, al joystick.

SOLO PARA SIMULADORES



Hay muchos usuarios de ordenador que utilizan sus máquinas casi única y exclusivamente con simuladores de vuelo. Pues bien, todos aquellos que hayáis tenido la oportunidad de tener en vuestras manos los mandos de un avión os habréis dado cuenta de que las respuestas del aparato son completamente diferentes a las de los joysticks que tenéis en casa. La razón es que las palancas de juegos son normalmente de respuesta digital, es decir, o pulsas o no, y los mandos de un avión detectan diferentes presiones, esto es, son analógicos.

Gravis, una compañía norteamericana dedicada a la fabricación de periféricos para Pc y compatibles, ha acabado con ese problema creando un super joystick. El Advanced Gravis Analog Joystick está pensado para usarse básicamente con simuladores de vuelo y pensando en ese tipo de programas posee unas características muy especiales: una amplia base de gran peso, unas ventosas especiales y una sensibilidad muy diferente a lo que estábamos acostumbrados. El Gravis lo distribuye Dro Soft en nuestro país con instrucciones en castellano.



Una buena forma de vencer el aburrimiento

DOUBLE DRAGON III

- **STORM**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, AMIGA, ATARI ST**
- V. Comentada : **AMIGA**
- **Arcade-lucha**

Es más que probable que en tu cabeza resuene todavía el eco de los puñetazos, patadas y diversos golpes que necesitaste para vencer a tus enemigos y llegar al final de «Double Dragon II». Sin embargo, tu victoria no fue definitiva. En realidad la batalla no ha hecho más que comenzar...



En esta tercera entrega nuestro objetivo es recuperar la misteriosa piedra de Rosetta.



Con la opción de juego simultáneo para dos jugadores la acción gana muchos enteros.



Los chicos de Storm no han querido arriesgarse y han mantenido el desarrollo de los juegos anteriores.



La única forma de librarnos del motorista sea acercarte con una certera patada.



Una flecha con un letrero intermitente nos señala la entrada a las diferentes tiendas.



Como viene siendo norma, al final de cada fase encontraremos un enemigo especial.

En efecto calentar los músculos y poner a punto vuestros joysticks, porque desembarca de nuevo en nuestros ordenadores uno de los arcades de artes marciales más legendarios de la historia del software de entretenimiento: «Double dragon».

Para esta tercera entrega, que ha sido realizada por Storm, el juego se ha envuelto en un turbio y enigmático argumento que tiene su punto de partida cuando los hermanos Lee, los dos infatigables héroes protagonistas de nuestra aventura, reciben el encargo por parte de su maestro Hiruko de encontrar un misterioso y valioso objeto: la piedra de Rosetta.

En fin, nos gustaría contaros más cosas acerca de este oscuro asunto, pero lo cierto es que los señores de Storm no se han quebrado demasiado la cabeza a la hora de explicarnos en las instrucciones qué es esa piedra, por qué la buscamos y dónde la podemos encontrar, seguramente porque han preferido centrarse en realizar un buen arcade y no atormentarnos innesariamente con páginas y páginas de gratuitas explicaciones. Al fin y al cabo que es lo que todos vamos buscando... ¿acción, no? Pues eso lo vamos a tener y por toneladas, y si lo dudáis un solo instante seguir leyendo.

Cuatrocientos golpes

Probablemente sean muchos más de los que daban nombre a la película de Truffaut los golpes que vamos a necesitar para desembarazarnos de la multitud de enemigos que nos esperan desde el comienzo al final de este «Double dragon III».

Tan cierto como ello es que la variedad de golpes de que disponemos para hacerles morder el polvo tampoco resulta precisamente desdeñable: es posible dar puñetazos, patadas, saltar y dar patadas, realizar golpes especiales y por si fuera poco contamos con la posibilidad de utilizar diferentes tipos de armas como espadas, granadas o nunchakus que, eso sí, deberemos comprar previamente en las tiendas.

Este es curiosamente un nuevo detalle que las instrucciones pasan "olímpicamente" por alto, aunque vosotros mismos podréis fácilmente observar como en ciertas pantallas un letrero intermitente con la palabra «IN» nos invitará a penetrar en el interior de las tiendas, donde una amable y bella señorita nos atenderá solícitamente.

El juego, que mantiene el clásico desarrollo de sus dos exitosos predecesores, nos ofrece un total de cinco niveles diferentes, aunque las acciones que debemos realizar para completarlos sean prácticamente las mismas en todos ellos.

Por fortuna el hecho de que nuestros enemigos –que normalmente nos atacan en grupos de dos o de tres para arriesgar lo menos posible– se comporten de forma variada, así como el hecho de que algunos posean armas similares a las nuestras alteran el desarrollo de la partida, y nos obliga a estudiar la forma adecuada, en momentos de vital importancia para el desenlace de la partida, para enfrentarnos con cada uno de ellos.

Falta únicamente por decir que además de los golpes de nuestros enemigos el otro gran peligro a superar será el invariable descenso del contador de tiempo que nos informa de cuánto nos queda para llegar al final de la zona en que nos encontremos.

Esto lógicamente provoca que sea conveniente no pasarse demasiado tiempo intentando esquivar a nuestros rivales, sino por el contrario tratar de deshacernos de ellos tan rápidamente como nos sea posible para continuar avanzando hacia un nuevo peligro.

Menos da una piedra de rosetta

Aunque la verdad es que pocas innovaciones nos ofrece esta tercera entrega de «Double Dragon», lo cierto es que probablemente sea también la que posea un mejor nivel de calidad técnica, solamente comparable a su elevadísima dificultad, mucho mayor de la habitual en este tipo de juegos.

Los ataques de los enemigos son a menudo agobiantes, y ni siquiera el primer nivel se puede decir que sea precisamente una "perita en dulce", por lo que os podéis hacer una idea de las "agradables" sorpresas que nos esperan en el resto.

Así pues la cosa está clara: «Double Dragon III» es un estupendo reclamo para los fanáticos de las artes marciales, que aunque quedan advertidos de que van a sudar a chorros para completar la aventura, probablemente sean incapaces de resistirse a la tentación que supone volver a disfrutar de uno de sus clásicos favoritos.

¡Ah, se nos olvidaba! Mención de honor para la melodía de presentación, sencillamente soberbia a todos los niveles.

J.E.B.







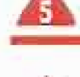
ROBOCOP 3
OCEAN *(Atari St , Amiga, PC)*



ROBOCOD
MILLENIUM *(Atari St, Amiga)*



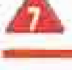
THE INMORTAL
ELECTRONIC ARTS *(Atari St, Amiga, Pc)*



LOTUS II TURBO CHALLENGE
GREMLIN *(Atari St , Amiga)*



SPACE ACE II
EMPIRE *(Atari St, Amiga, Pc)*



THE SIMPSONS
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, PC)*



FASCINATION
TOMAHAWK *(Atari St, Amiga, Pc)*



RODLAND
STORM *(C64, Atari St, Amiga, PC)*



OH NO! MORE LEMMINGS!
PSYGNOSIS *(Atari St, Amiga, Pc)*



MAD TV
RAINBOW ARTS *(Pc)*



E.S.S. MEGA
TOMAHAWK *(Pc, CD-ROM, CDTV)*



HEART OF CHINA
DYNAMIX *(Pc)*



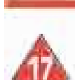
DOUBLE DARGON III
STORM *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)*



SPACE 1889
EMPIRE *(Atari St ,Amiga, PC)*



ADVANTAGE TENNIS
INFOGRAMES *(Pc)*



BLACK CROWN
TOPO SOFT *(Pc)*



HUDSON HAWK
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, Pc)*



GUARDIANS
LORICIEL *(Amstrad, Atari St, Amiga, Pc)*



WING COMMANDER
ORIGIN *(Pc)*

VOLFIELD
EMPIRE *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, Pc)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

Carrera para expertos

BILL ELLIOT´S
NASCAR CHALLENGE



Bill Elliot nos presenta un juego con pocas innovaciones sobre los clásicos de carreras.



Tenemos la posibilidad de revisar los últimos segundos de la carrera para aprender de nuestros errores.

■ **MIRRORSOFT**
■ Disponible: **AMIGA, PC**
■ V.Comentada: **PC**
■ T.Gráficas: **EGA, VGA**

Prepárate para la carrera de tu vida junto a uno de los pilotos de prototipos más conocidos de todos los tiempos: Bill Elliot.

El campeonísimo de Nascar es quien apadrina este nuevo programa de Konami y serán sus sabios consejos los que nos van a permitir llegar los primeros a la meta.

Para todos aquellos que no lo sepáis os diremos que Nascar son las siglas de National Association for Stock Car Auto Racing, algo que, traducido, podríamos llamar Asociación Nacional de Carreras de Coches de Serie. Algo que váis a comprobar es una absoluta patraña, porque ninguno de los automóviles participantes en las carreras de Nascar son de serie.

El juego nos permite tomar parte en las diferentes carreras y circuitos que forman la competición. Entre ellos se encuentran los de Atlanta, Darlington, Michigan, Talladega, Daitona, Sears Point, Watkins Glen y Bristol.

También podremos escoger uno de estos tres coches: un magnífico Ford Thunderbird que alcanza las 200 millas por hora, un sensacional Pontiac Grand Prix, con más caballos en su motor de los que puedas imaginar, y un genial Chevrolet Lumina, capaz de ponerse a 100 por hora en algo más de dos segundos.

Cualquiera de estos tres vehículos puede ser personalizado, cambiándole ruedas, motor, alerón trasero o transmisión, de acuerdo con nuestro estilo de conducción y las características del circuito.

Para los más inexpertos en las lides informáticas se ha incluido una opción de práctica en la que se eliminan los daños a los coches y nos permite correr sin demasiados problemas en cualquier ciudad. Tampoco está mal la idea, –ya realizada en «Indianapolis 500»–, de poder visionar la carrera después de darnos un guantazo, en una especie de vídeo en el que se nos permitirán varios ángulos e incluso parar la imagen para conocer nuestros errores, accidente mortal incluido, fotograma a fotograma.

«Bill Elliot's Nascar Challenge» no estaría del todo mal, –a pesar de que no incluya nada demasiado novedoso ni en cuestión de gráficos ni en lo referente a sus opciones–, sino fuera por la desagradable tendencia de los motores de sus coches a quemarse en la primera vuelta. Puede que la primera vez ocurra por la inexperiencia del jugador, pero parece un poco exagerado que cuando lleves más de dos horas sigas sin ser capaz de terminar una sola carrera. En definitiva: hay casi que ser un auténtico Bill Elliot para conseguir quedar campeón con uno de estos bólidos en cualquiera de los circuitos.

Si poseéis una amplia experiencia en competiciones informáticas, –léase haber machacado a fondo todos los juegos de coches anteriores a éste–, es posible que le podáis sacar algo de jugo a esta nueva producción. Si por el contrario tenéis la desgracia de ser novatos... no se os ocurra quitaros el cinturón de seguridad. Es un consejo de amigo, nos lo agradeceréis.

M. G. L.



¿Habíais soñado alguna vez con daros una vueltecita en una lanzadera espacial? Pues vuestro sueño se puede convertir en realidad, al menos informáticamente hablando, porque Tomahawk nos va a transformar en directores de misión del nuevo proyecto de la Agencia Espacial Europea: una lanzadera espacial, al estilo del shuttle norteamericano, que será operativa antes del año 2000... o ya mismo si tienes un Pc a tu alcance.

■ **TOMAHAWK**
■ Disponible: **PC, CD-ROM, CDTV**
■ V. Comentada: **PC**
■ T.Gráficas: **VGA**
■ **Simulador/ Estrategia**

Lo primero que debemos advertiros, aunque es probable que quienes llevéis algún tiempo en este mundillo ya os hayáis dado cuenta, es que este juego no es totalmente original. Está basado en el «E.S.S» que vió la luz hace ya bastantes meses y que ahora ha sido reformado para que resulte mucho más completo y atractivo.

El objetivo principal del programa es conseguir que la lanzadera europea sea económicamente rentable en un plazo de años. Para ello deberemos poner en órbita los satélites que los gobiernos de los países del mundo nos ofrezcan, realizar los experimentos, tanto científicos como militares, que puedan reportar más beneficios al proyecto y, en general, mantener las cuentas bancarias de la agencia siempre con superávit.

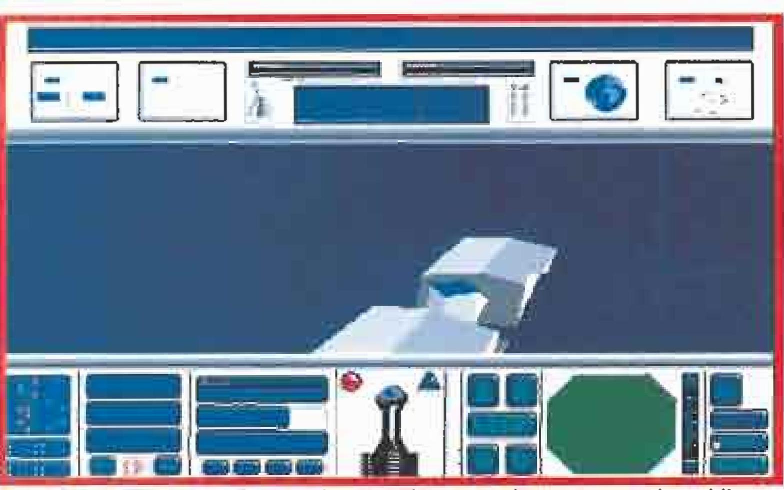
Un completo simulador

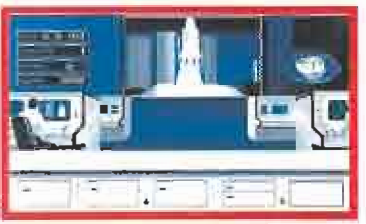
Hasta aquí la parte que encantará a los amantes de la estrategia, pero «E.S.S. Mega» aún es más. Aparte de las decisiones que nos reporten buenos dineri-



La conquista del espacio

E.S.S.MEGA


Tanto los satélites como las estaciones podremos verlas en perspectiva tridimensional desde la ventana de la lanzadera espacial.


El centro de control de la misión nos permitirá dirigir hasta los mínimos detalles de nuestra aventura.



El juego incorpora una completa base de datos con información detallada sobre la carrera espacial.

llos en Ecus deberemos dirigir las naves con todas sus consecuencias, como si fuéramos sus auténticos pilotos, en un fase del juego con desarrollo similar al de un simulador de vuelo.

Uno de los principales atractivos del juego es que incluye una auténtica y documentada base de datos con algunas imágenes digitalizadas. Accediendo a ella podremos leer, en correcto castellano, los principales acontecimientos de la breve historia de la conquista del espacio. Un repaso a la memoria colectiva de una de las aventuras más apasionantes de la humanidad que aumenta el interés que ya de por sí pudiera tener el programa. La versión de «E.S.S.» desarrollada en CD-ROM es especialmente recomendable porque váis a poder asistir con ella en directo, con sonido real e imagen en movimiento, a los momentos más emocionantes de la astronaútica.

Nuestra opinión

«E.S.S. Mega» es auténticamente "mega", cuenta con unos gráficos de lo mejorcito en tres dimensiones, el "gameplay" es interesante y el interfaz con el usuario es tremendamente sencillo. Incluso la música y los efectos especiales, -el programa soporta la inmensa mayoría de las tarjetas de sonido habituales-, son superiores en calidad a la media con la que suelen "castigarnos" los simuladores y los juegos de estrategia.

Sólo hay un punto negro en la producción de este programa y es el pésimo manual que le acompaña. En una simulación de esta categoría se haría necesario un manual bastante más explicativo y no una mera descripción de los iconos de las diversas secciones que la mayor parte de las veces se queda corta y nos obliga a "buscarnos la vida" entre los complejos paneles de instrumentos.

Dicen las malas lenguas que segundas partes nunca fueron buenas, Tomahawk nos acaba de demostrar que no solo pueden ser buenas sino que incluso pueden ser mejores, lástima que todo no sea perfecto, pero aún así «E.S.S.Mega» es lo suficientemente interesante como para que los amantes del espacio pasen sus horas libres viajando por la estratosfera.

J.G.V.



La televisión asesina

SMASH TV

- **OCEAN**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA**
- V.Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

Si el año pasado fue Psygnosis la que con su formidable «The Killing Game Show» nos ofreció una muy peculiar y violenta visión de los concursos televisivos, en esta ocasión el turno le ha correspondido a Ocean, quienes han recogido el testigo para traer a nuestras pantallas «Smash T.V.», conversión de una recreativa de LJN.

Su desarrollo nos sumerge en los platós televisivos para hacer frente a un concurso atroz. Este nos plantea un curioso objetivo: lanzarnos a una pista para combatir a una multitud de ingenios asesinos programados para atacarnos. Desgraciadamente la cosa no va en broma y a menos que triunfemos pasaremos a ser historia televisiva y también a mejor vida.

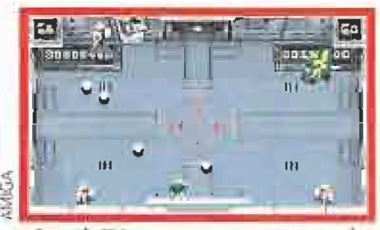
Lo que en pantalla encontramos es una pista flanqueada por un número variable de puertas en sus paredes. Por ellas aparecerán de forma intermitente diferentes tipos de seres e ingenios mecánicos dispuestos a acabar con nosotros, para lo cual tendrán que aniquilar mediante sucesivos impactos la coraza que nos protege. La única manera de que consigamos el paso hacia el siguiente plató es que exterminemos sin piedad hasta el último de nuestros adversarios. Para ello contamos con diferentes piezas de armamento extra que podremos recoger y utilizar durante algunos segundos.

El desarrollo del juego adolece como veis de una sencillez casi pasmosa, que llega a convertirse en preocupante cuando se comprueba que en cada nivel las acciones a realizar son las mismas.

Por otra parte la velocidad de nuestros movimientos, sólo comparable a la de nuestros muchos enemigos, convierten al juego en un alocado "correcalles" sin sentido. Esto de por sí resulta bastante desmotivante y además se ve acompañado por una mediocre realización técnica que termina por emperorar de forma definitiva el lamentable panorama.

En resumen, comprobamos como Ocean continúa dándonos una de cal y otra de arena, o lo que es lo mismo, como entre licencia y superproducciones intercala un programilla irrelevante.

J.E.B.


«Smash TV» posee un argumento demasiado violento además de un desarrollo aburrido y poco adictivo.



"Operation Ploff"

BEAST BUSTERS

- **ACTIVISION**
- Disponible: **ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **ARCADE**

Activision, responsable de esta conversión, y SNK creadora de la máquina original, pueden repartirse al 50% el mérito de haber dado vida a una de las más penosas imitaciones del mítico «Operation Wolf» que hemos tenido oportunidad de ver en un ordenador.

¡Vaya forma de empezar un comentario!, ¿no? Bueno, tal vez, pero lo cierto es que estamos convencidos de que la cosa no es para menos. Activision se halla francamente necesitada de lanzar un título rompedor que le devuelva glorias pasadas y por ello en principio todo hacía suponer que se ocuparían especialmente de cuidar con mucho mimo la calidad de sus últimos lanzamientos.

En fin, vamos a correr un tupido velo sobre el asunto y vamos a hablar del juego, que como ya adelantábamos no es sino un clon del legendario «Operation Wolf».

Este presenta como detalles más novedosos el hecho de sustituir los clásicos soldados enemigos por extraños seres mutantes, así como a nivel técnico la inclusión de un scroll multi-direccional de los escenarios.

Dos jugadores pueden participar simultáneamente en la misión, cuyo desarrollo está literalmente calcado de la máquina con que Taito originó una larga escuela de imitadores -que en raras ocasiones alcanzaron el éxito-, y lo mejor que se nos ocurre decir es que por lo menos incluye un número de niveles lo suficientemente elevado como para deparar largas horas de juego antes de lograr completar el objetivo final.


Malos gráficos y pocas novedades podremos encontrar en este clon de "Operation Wolf".

Sin embargo, dudamos mucho que nadie que vea unos gráficos tan lamentables y una realización técnica tan penosa, encuentre interés en terminar un programa tan poco interesante como este «Beast busters», que dice mucho acerca del estado actual de inspiración de la antaño gloriosa Activision. Lástima, esperemos que pronto podamos cambiar de opinión.

J.E.B.





Puzzle futurista

GUARDIANS



Aunque posee una brillante realización técnica, el juego no alcanza a enganchar lo suficiente.



Nuestra misión, básicamente, es equiparable a la de los conocidos juegos de machacar ladrillos.

- **LORICIEL**
- Disponible: **AMSTRAD, ST, AMIGA, PC**
- V.Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **CGA, EGA, VGA**
- **Juego tipo puzzle**

Hace cientos de años, un extraño experimento desbarató el espacio-tiempo. Debido al error científico escaparon de otra dimensión las llamadas "Triffids", enormes bolas de energía que provocan gigantescas tormentas magnéticas. La única forma de evitar interferencias en los circuitos internos de los aparatos que existen en la galaxia es encerrarlas en enormes jaulas de energía.

Hoy, el imparable avance tecnológico ha conseguido que las "Triffids" dejen de ser un riesgo, pero el sistema para encerrarlas ha evolucionado hasta convertirse en un curioso y arriesgado deporte.

Se sueltan las bolas de energía en una enorme sala dividida en dos por una rejilla incompleta. Las "Triffids" rebotan por las paredes y ocasionalmente puede que se dirijan a la rejilla y se escapen por sus huecos. Aquí comienza tu misión, debes completar la rejilla magnética antes de que las bolas escapen de la sala. Parece sencillo pero...

«Guardians» es un juego muy extraño que se asemeja a un "machacaladrillos" en tres dimensiones. La pantalla está dividida en dos zonas, la central y más grande muestra un primer plano de las "Triffids" rebotando y la rejilla que les impide escapar. La zona de la derecha nos muestra las porciones de la rejilla, de diferentes colores, –debéis recordar que cada color sólo encaja con otra ficha de su misma tonalidad, sino sería muy fácil–, que debemos recoger con nuestro cursor y colocar en el lugar adecuado para terminar de formar el muro magnético.

La cosa no acaba ahí porque de vez en cuando surgen "infecciones" en la rejilla y si nuestro cursor "se infecta" se volverá loco y no podremos controlarle con la precisión necesaria. Por ejemplo, el virus más común hará que se inviertan las direcciones del ratón. ¡Veréis, veréis que complicadillo!

«Guardians» está bastante bien realizado, es rápido y los gráficos cumplen perfectamente su cometido sin grandes excesos. Quizás las pantallas estén algo recargadas pero esto ambienta el juego y le da un aspecto futurista muy bien elaborado.

El argumento, teniendo en cuenta que la mecánica del juego es muy sencilla aunque muy difícil de explicar, quizás sea algo rebuscado y no demasiado atractivo. Da la impresión que Loriciel ha encontrado una buena idea pero que se le quedaba algo corta y la ha aderezado con una historia de bolas de energía y dimensiones paralelas.

Un programa simple y entretenido, que no tiene la adicción de otros juegos de puzzle pero que nos hará pasar agradables ratos delante de nuestro ordenador.

J.G.V.



Es necesaria mucha habilidad para conseguir avanzar de nivel en este curioso programa.

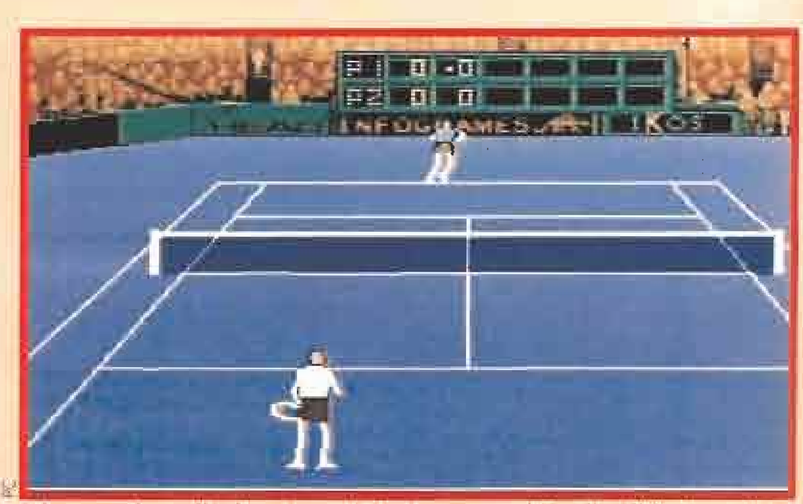


Siempre contamos contigo

ADVANTAGE TENNIS

- **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **EGA, VGA**
- **Puzzle de habilidad**

Hace ya bastantes años llegaron a nuestros hogares las primeras consolas de videojuegos. Aquellas primitivas máquinas conectadas al televisor nos permitían jugar durante horas al tenis, frontón, etc... Aquello era para nosotros algo maravilloso y nos parecía insuperable. Si en aquel momento hubiera caído en nuestras manos este programa seguramente nuestra opinión habría sido muy distinta.



Infogrames ha realizado un juego de tenis muy completo y lo suficientemente entretenido como para tenernos frente al monitor durante muchas horas.



El zoom que persigue a nuestro jugador es a veces demasiado rápido como para permitir que lleguemos a tiempo a devolver la bola.

Infogrames nos presenta ahora «Advantage Tennis», su última creación en el terreno de los simuladores deportivos. Un juego muy completo, que será la perdición de los amantes del tenis en particular y de los adictos al ordenador en general.

La presentación con una animación muy espectacular y una música que también la acompaña en su perfecta medida, nos da paso al menú inicial. Desde él podremos poner en práctica las diferentes opciones que nos brinda: preferencias, entrenamiento, temporada, exhibición y por último salida al dos de nuestro ordenador.

Los secretos del menú

En la primera opción se deberá elegir el nombre de nuestro jugador, que para empezar será inevitablemete el último del ranking, y podremos consultar nuestra agenda personal.

En ella se anotan automáticamente los triunfos o victorias que hayamos cosechado, el dinero ganado en los diferentes eventos, etc... También podremos consultar nuestra preferencia en el modo de juego.

Así tendremos oportunidad de modificar diversas variables que pueden ser muy importantes a lo largo de un torneo como son la forma del smash, si golpeamos o no la pelota con la raqueta entre las piernas, preferencia de golpear la bola con una o las dos manos tanto a un lado como a otro, y una opción muy interesante, que consiste en la posibilidad de asignarnos diferentes valores de fuerza a diversas variables como son el smash, la volea, golpes normales, el servicio y si preferimos jugar a la defensiva o al ataque.

Cada jugador tiene su propia agenda personal. Es muy práctico al comenzar un partido pues podemos conocer de antemano la situación de nuestro oponente.

El campo con una perspectiva bien lograda, cuenta con un marcador electrónico al igual que los verdaderos. Los movimientos en pista son muy rápidos. Debemos destacar también

CONSEJOS y TRUCOS

- *Antes de comenzar un partido, analiza tu agenda personal y actúa en consecuencia.*
- *Cuando todavía no seas un gran jugador, procura mantenerte lo más abajo posible del campo.*
- *En la asignación de fuerza a cada una de los golpes, se generoso con el smash.*
- *Nunca te quedes quieto esperando la bola. Muévete.*



No todas nuestras subidas a la red terminarán bien, así que no te arriesgues si no estás seguro.



Podemos elegir participar en cualquiera de los torneos que se celebran por todo el mundo.

la facilidad que implica que nuestro jugador se dirija el solo hacia la bola, lo que permite devolver cualquier impacto. Otro detalle que se agradece a la hora de hacer efectivo el golpe, es una sombra en el campo que nos marca el punto del rebote.

Realismo y diversión

Durante el partido, los jugadores harán movimientos y señas indicando su alegría o enfado, llegando incluso a arrojar la raqueta contra la pista.

Las otras opciones del menú inicial son partidos en los que podrás mejorar tu forma física como en el caso de entrenamiento, o participar en diversos campeonatos tanto en la opción temporada como en exhibición. La diferencia es que el primero afectará a tu lugar en el ranking, mientras que el otro no.

Se ofrecerá un mapa del mundo con las zonas donde se celebran campeonatos. Puedes elegir las ciudades que más te gustaría visitar e incluso en alguna de ellas, el programa te ofrece una pantalla de presentación muy interesante.

En definitiva a medida que ganes partidos también ganarás puntos en el escalafón, y podrás llegar a ser uno de los grandes. Es un juego difícil por su rapidez, pero que no se queda corto en ningún otro detalle.

M. G. L.



CISCO HEAT

- **IMAGE WORKS**
- Disponible: **AMIGA, ST, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Juego de coches**

La ciudad de San Francisco es famosa por tener en sus calles las cuestas más pronunciadas del mundo. Aunque, sin duda, éste es un buen punto de partida para realizar un juego de ordenador, hasta ahora nadie había intentado llevarlo a la práctica. Sin embargo, por ahí, en el proceloso Oriente, andaban los señores de Jaleco con una brillante idea. ¿Qué tal un programita de carreras de coches que transcurriera entre tranvías y empinadas calles?

«Cisco Heat» trae a nuestros ordenadores la emoción de una persecución policial, porque los coches que participan en la carrera son de policía, por las calles de San Francisco. Nuestra misión principal es llegar a los "Checkpoints" o puestos de control en un tiempo límite y si además lo hacemos entre las primeras posiciones mejor que mejor.

Hay dos coches diferentes con los que podemos participar en la carrera: el clásico coche de policía y un radiopatrulla ultramoderno con mejores prestaciones en su motor pero mucho más difícil de controlar y sólo recomendable para los expertos.

«Cisco Heat» tiene poco que añadir a los clásicos juegos de su categoría, comenzando por «Out Run» y siguiendo hasta el más reciente «Moonshine Racers», las diferencias entre ellos eran puramente anecdóticas y este nuevo lanzamiento de Image Works adolece de los problemas típicos de esta clase de programas: demasiadaa similitudes entre sí.

La única diferencia entre esta nueva conversión de una máquina de Jaleco y los cientos de juegos de coches que le han precedido es la curiosa forma de «Cisco Heat» de dar las curvas, que son, en su mayor parte, de noventa grados.

En casi todas las ocasiones nos encontraremos frente a un enorme letrero que nos indicará mediante flechas la nueva dirección a tomar. Si no comenzamos a girar las ruedas de nuestro vehículo en ese momento nos estrellaremos sin remedio, perdiendo los segundos necesarios que nos habrían dado la victoria.

Puede que en una máquina recreativa, con el aliciente que supone un asiento que se inclina, «Cisco Heat» resulte entretenido, pero os podemos asegurar que en vuestro Amiga esa sensación, lógicamente, brilla por su ausencia.

Ni la calidad técnica de «Cisco Heat» es lo suficientemente alta para que nos apetezca jugar con el programa más de un par de horas, ni el "gameplay" tiene nada que ofrecer que no nos hayan dado ya otros juegos. Un nuevo título que se inscribe dentro del enorme grupo de las conversiones que no destacan por nada especial.

J.G.V.

PC

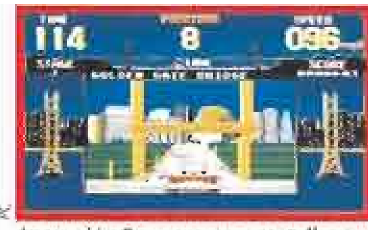
¿Os creeriais si os dijéramos que la pantalla donde se desarrolla el juego es la cuarta parte de la imagen que aparece en el monitor? ¿Y que aunque tengáis Sound-Blaster o Adlib únicamente vais a conseguir una repetitiva y odiosa melodía? ¿Que el movimiento de vuestro coche es penoso? ¿Queréis algún detalle más? Parecía difícil pero Image Works nos ha decepcionado.

AMIGA



Comparado con los clásicos juegos de coches, éste se queda un poco atrás, quizás por su falta de innovaciones.

PC



La versión Pc posee una pantalla mucho más pequeña que el resto de las versiones de dieciséis bits.





No apto para cardíacos

CARDIAXX

- **ELECTRONIC ZOO**
- Disponible: **AMIGA**
- V.Comentada:**AMIGA**
- **Arcade Masacra-marcianos**



Una vez más tendremos que pilotar una nave para salvar nuestro planeta de una invasión extraterrestre.



Si os gustan los juegos rápidos, éste no os va a defraudar en absoluto, porque es frenéticamente adictivo.

Suponte por un momento que estás en pleno siglo XXX, que tu cuerpo y tu mente han sido clonados tres veces consecutivas, convirtiéndote en un cyborg. Un trío de cerebros humanos, colocados en sendas naves hiperespaciales armadas hasta los dientes, que tienen como misión infiltrarse en la nave madre de los Karotides, una raza extraterrestre que está deseando convertir a los seres humanos en hamburguesas galácticas... Un "bel imbroglio" que sólo los reflejos más rápidos y la sangre más fría será capaz de deshacer. Todo esto es «Cardiaxx».

A pesar de su complicado argumento, que te hemos resumido en las líneas anteriores pero que ocupa casi todo el manual de instrucciones, «Cardiaxx» se limita a ser un masacra-marcianos como los de toda la vida.

Los chicos de Electronic Zoo, creadores de programas tan interesantes como «Xiphos», «The Viking Child» o «Treasure Trap», siempre se ha caracterizado por la gran calidad que imprimen a sus productos. Este nuevo arcade, recién salido de su particular "factoría", no iba a ser una excepción y, a pesar de no ser en absoluto original, presenta aspectos innovadores sobre sus más directos competidores.

En «Cardiaxx» manejamos una pequeña nave con la que nos movemos por el interior de un decorado que representa la nave madre Karotide. El scroll, lateral a derecha e izquierda, es de los más rápidos que hemos visto, y el sonido, otra de las particularidades de este programa es que incluye una banda sonora absolutamente rockera y genial. Los amantes de las músicas de Amiga, que sabemos hay muchos entre vosotros, disfrutarán de lo lindo escuchando los agudos "guitarrazos" y la voz digitalizada que nos indica hacia qué lado de nuestra nave se encuentran los enemigos.

El resto del juego lo completan una serie de super-armas que recogeremos tras conseguir machacar a todos los enemigos de una oleada y el clásico super guardián de final de fase que nos aguardará agazapado esperando convertirnos en picadillo.

Quien escribe estas líneas tiene que confesar que está un poco harto de masacrar marcianos, aunque también reconoce que cuando un juego está bien hecho hay que descubrirse ante él. «Cardiaxx» está en esta línea.

La única pega que se le puede poner a este atómico arcade es que, debido a la increíble velocidad del scroll, la dificultad del programa alcanza algunas veces un nivel exagerado.

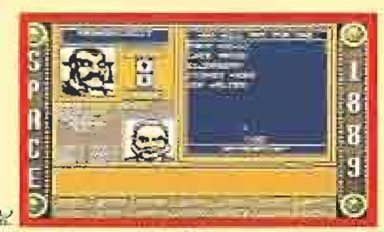
Por lo demás, «Cardiaxx», aunque frustrante en los dos mil primeros intentos para los jugadores menos expertos, llegá a "picarte" lo suficiente como para que partida tras partida acabes perfectamente enganchado a él. Un lanzamiento que completa un apartado en el que Electronic Zoo todavía no había destacado. No es un gran programa pero tiene las cualidades suficientes para hacernos pasar un buen rato.

J.G.V.

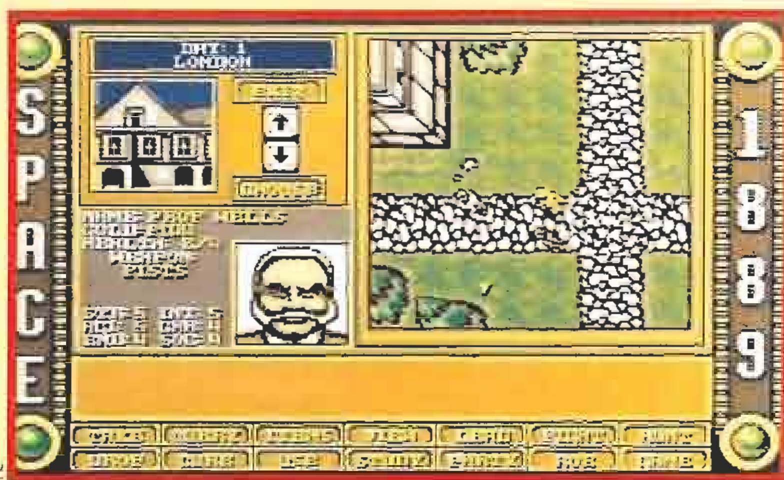


Tras los pasos de Megatraveller

SPACE 1889



Los juegos de Rol siguen estando de moda. Programas tan buenos como éste contribuyen a que sea así.



«Space 1889» nos permitirá visitar a un montón de extrañas criaturas e interactuar con ellas para conseguir infinidad de objetos e informaciones.

- **EMPIRE**
- Disponible: **PC, ATARI ST, AMIGA**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **EGA, VGA**
- **R.P.G.**

Nos encontramos ante un nuevo trabajo de Game Designer's Workshop, los creadores del «Megatraveller» y lo cierto es que –desde su envoltorio, incluido manual de instrucciones, hasta el propio desarrollo del juego– muchas son las similitudes entre ambos programas.

También es justo decir que se han introducido algunas novedades importantes en la mayoría de los apartados. Y, por supuesto, el argumento es totalmente inédito, así como el escenario en que tiene lugar la acción. Su desarrollo, sin embargo, es casi en su mayor parte igual al del ya clásico RPG del espacio.

«Space 1889» está también basado en un juego de tablero. El libro de instrucciones comienza poniéndonos "al loro" del escenario histórico en que vamos a desplegar la aventura.

Esta fase introductoria, que es excelente, nos coloca a finales del siglo XIX sobre la sociedad victoriana propia de la época con una pequeña peculiaridad: Thomas Edison ha descubierto cómo viajar por el espacio mediante energía solar. Salvo esta curiosidad, todo es como entonces. Pero esto es precisamente lo que confiere originalidad al juego, ya que nuestras andanzas se podrán extender a la Luna y otros planetas del Sistema Solar.

Por lo demás, los programadores prometen que nos podremos encontrar con personalidades de la época y que las ciudades que exploremos reproducen fielmente la realidad del momento. En fin, apetecible...¿no?

Desarrollo del juego

Para poder adentrarnos en la aventura nuestro primer paso debe ser elaborar los personajes, dándoles una carrera, así como ciertas habilidades.

Nuevamente estamos ante un generador que es una delicia de usar, además no es tan complejo como el del «Megatraveller» ya que hay menos habilidades.

Como novedad se introduce la posibilidad de crear carreras, mediante la distribución de ciertos puntos entre las habilidades que la integran.

Una vez tenemos el grupo de héroes, comienza la aventura. Nos encontramos en un Museo en el que suceden ciertos acontecimientos que nos ponen en la línea de salida de una aventura que se desdoblará más allá de lo que podamos imaginar.

De la aventura, además, poco sabemos: los acontecimientos se revelarán ante nosotros conforme avancemos en el juego, siendo éste un aspecto que me parece muy positivo. No sabemos las peripecias que nos van a ocurrir. Sólo que hay que buscar a un alemán y desde allí...

El movimiento se realiza sobre un mundo como el del «Megatraveller» al que se ha concedido una pseudo-tridimensionalidad que, en mi opinión, sólo consigue hacer un poco confuso el movimiento. Dicho mundo está poblado por diferentes personajes con los que podremos interactuar para conseguir información y objetos.

El desarrollo es, tal vez, más rico que el de «Megatraveller», pues se añaden acciones que en el otro no aparecían. Ahora podremos, por ejemplo, robar a algunos personajes.

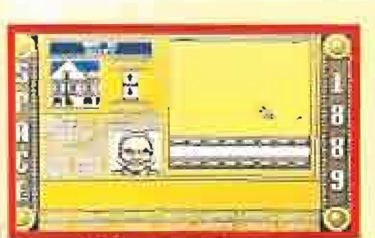
Otro punto que diferencia ambos programas es que ahora tendremos que preocuparnos de la alimentación de nuestros personajes, esto es, llevar víveres para que no se nos mueran.

Es esta una característica que se introduce en numerosos JDRs y que, pese al realismo que les confiere, no deja de ser enojosa. Impide que te centres en los problemas de la aventura por tener la constante preocupación de qué comeré.

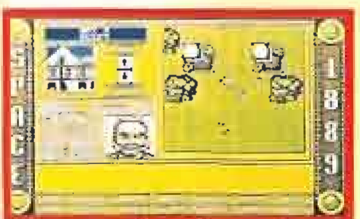
Los combates tienen el mismo sistema que el ya citado hasta la saciedad para «Megatraveller» y existe la posibilidad de dar órdenes a los personajes para que se muevan con independencia en el combate, órdenes que se dan antes de comenzar la lucha. Resumiendo: el mismo sistema de movimiento, disparo y recarga que allí se usaba.

Nuestra opinión

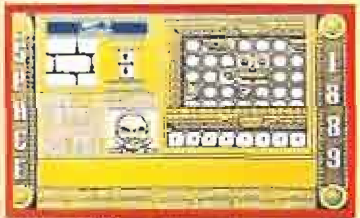
Bonitos gráficos decoran este mundo, con el ambiente propio de cada ciudad que visitemos. Tanto el scroll como el movimiento de los personajes son totalmente iguales a «Megatraveller». En originalidad, puntúa alto en lo referente al argumento; pero saca un cero en cuanto a su desarrollo. Haciendo una media, queda aprobado. Pero eso no quiere decir más que lo dicho: que en el desarrollo del



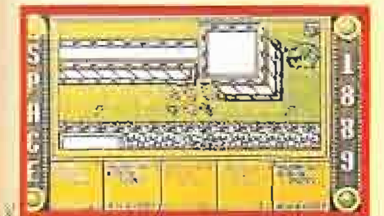
«Space 1889»será publicado en nuestro país con los textos de pantalla en castellano.



El programa sigue los modelos de puntuación clásicos y habituales en sus antecesores.



«Space 1889» añade acciones que faltaban en juegos tan importantes como «Megatraveller».



La adicción conseguida por el juego alcanza cotas muy elevadas para los amantes de los JDR.

juego no se han comido el coco los creadores y han aprovechado la experiencia anterior.

En cuanto a adicción, lo resumiré en tres palabras -bueno, en dos más unas siglas-: es un JDR. O sea, adicción a tope, sin límites, mucho mundo que explorar, muchos objetos que recoger y mucho bicho que masacrar. La dificultad proviene, probablemente, de esa extensión, y no tanto de que haya problemas de lógica que resolver. En definitiva, un excelente JDR que deberían probar aquellos que no se atrevieron con «Megatraveller».

F.H.G.



Dobles, zona y falta personal

TIP-OFF

- **ANCO**
- Disponible: **ATARI ST, PC, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Simulador deportivo**

Parte del equipo de programación que trajo a nuestros ordenadores el aclamado «Kick Off» se ha descolgado del proyecto de los simuladores de fútbol para intentar abrirse camino en el de los de baloncesto, deporte en el que los dieciséis bits todavía no han visto el juego definitivo.

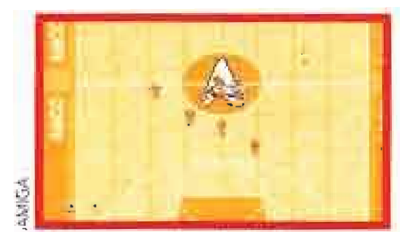
«Tip Off», nombre de este nuevo invento de Anco, pretende convertirse en ese simulador definitivo y total pero, desgraciadamente, no lo consigue del todo. El aspecto general de todo el programa muestra el caos al que suelen llevar las prisas y la inminente llegada de las fechas de lanzamiento de un producto sin que este esté terminado. Os comentamos esto porque «Tip Off» da la impresión de haber sido cambiado y retocado muchas veces, hasta llegar a su versión actual y aparentemente definitiva. Como prueba y ejemplo de ello una pequeña hoja de erratas que acompaña al manual y que le contradice en varios puntos importantes.

Haciendo referencia al propio juego os podemos contar que sus opciones son muchas y muy similares a las de los clásicos de la saga de «Kick Off». Esto es: posibilidad de elegir tu propio equipo, dirigirlo y entrenarlo, cambiar varias aptitudes que posee cada jugador, elegir árbitro para el partido...

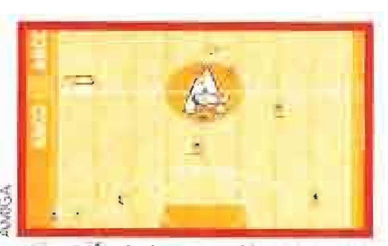
Durante el encuentro se siguen, más o menos fielmente, aunque hay algún que otro olvido importante, las reglas de cualquier partido de baloncesto, pero el mayor problema del «Tip Off» se encuentra en el control de los jugadores. Primero porque es muy difícil realizar un pase en lugar de un disparo y nos encontraremos la mayor parte de las veces tirando a canasta desde los lugares más inverosímiles y segundo porque da la impresión de que nuestros compañeros de juego van por libre en vez de apoyar nuestros ataques.

De cualquier forma «Tip Off» posee también opciones interesantes, pocas realmente originales, todo hay que decirlo, pero atractivas al fin y al cabo, como poder participar hasta cuatro jugadores en un único partido o grabar un campeonato para continuar cualquier otro día.

Si nos centramos en el aspecto técnico del programa tampoco «Tip Off» sale muy bien parado. El terreno de juego posee unas dimensiones que le asemejan más a un campo de fútbol que a una cancha de baloncesto y en él nuestros diminutos jugadores se pasean como moscas sobre una enorme cristalera, corriendo sin cesar de un lugar a otro y recordándonos a juegos clásicos para las máquinas de ocho bits.



Anco, aprovechando la fama conseguida con «Kick Off», ha intentado colarnos una "falta personal".



«Tip Off» da la impresión de ser un programa sin acabar, en el que faltan aún muchos ajustes.

«Tip Off», es simplemente un juego de baloncesto que intenta aprovecharse, injusta y nominalmente, de la fama de su predecesor en el popular deporte del fútbol. Anco debería dedicarse a realizar otro tipo de de programas y no intentar "exprimir" su antiguos éxitos porque a cualquier lanzamiento se le puede acabar tarde o termprano el "jugo" y entonces comenzarán los problemas para una compañía que ha significado mucho en el mundo del software. Lástima, pero parece que la idea de convertir «Kick Off» en un programa de baloncesto no ha sido acertada.

J.G.V.





Y&R

DIVERSION 4x4

Con Nintendo llega la diversión total: Super Set™.
Para disfrutar el reto de la acción con cuatro jugadores.
Es una nueva dimensión en videojuegos. Prepárate
para la aventura sin límite.
Y si aún quieres más diversión, completa tu Super Set™
con el NES Advantage™ y el NES Max™.
Dos joysticks profesionales con la más avanzada
tecnología Nintendo.
Comienza la cuenta atrás. Corre a tu tienda a por un
auténtico 4×4. La diversión total para toda la familia.









Triple cartucho que incluye:

- SUPER MARIO BROS.™
- TETRIS.[1]
- NINTENDO WORLD CUP.™ [2]





Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74



MERCS

LOS PERROS DE LA GUERRA

MERCS


MEGADRIVE


MEGADRIVE

■ **MEGADRIVE**
■ **ARCADE**

El mundo de las recreativas continúa siendo inagotable fuente de inspiración tanto para las compañías de software como para las productoras de cartuchos, y si como muestra vale un botón, en este caso ese "botón" es «Mercs», un genial arcade diseñado originalmente por Capcom, versionado hace tiempo para los ordenadores domésticos y que ahora de la mano de Sega llega para Megadrive.

En el juego asumimos el papel de un miembro de un grupo de mercenarios enviados por los EEUU para combatir el auge de una serie de grupos subversivos de guerrilleros, que amenazan con desestabilizar el equilibrio y la paz mundial.

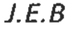
Curiosamente esta versión Megadrive nos ofrece en cierta forma la mitad y a la vez el el doble de lo que nos deparaba la máquina original. Nos explicamos. El juego no incluye la adictiva opción de partida simultánea para dos personas, pero para compensar, nos obsequia con dos modalidades de juego diferentes, "Arcade" y "Original". La primera sigue fielmente el juego tal y como lo conocemos. La segunda es una curiosa variante en la que seleccionando alternativamente los distintos miembros de un comando de cinco hombres con diferentes aptitudes tendremos que completar ocho misiones.

Dicho esto pasamos a hablar del desarrollo del juego que en general, y elijamos una modalidad u otra, está muy cerca de los esquemas que en su día marcara el legendario «Commando». De hecho algunos de los elementos del juego como los enemigos apostados en trincheras o ciertos edificios que podemos destruir con nuestros disparos nos lo recuerdan notablemente. En definitiva, de lo que se trata es de disparar a diestro y siniestro, esquivar hábilmente los ataques de nuestros enemigos y recorrer cada zona en busca del enemigo de final de fase, que como de costumbre, se mostrará pertinazmente resistente a nuestros disparos.

Por supuesto contamos con la inestimable ayuda de armamento extra que podemos recoger durante nuestro periplo, siendo el más destacable por su contundencia el lanzallamas.

Lo mejor del juego son con diferencia sus fantasticos gráficos, aunque lo cierto es que ni la jugabilidad ni los movimientos se quedan muy atrás en cuanto a calidad. La dificultad va lógicamente en aumento a medida que avanzamos en nuestra misión, pero en general se mantiene dentro de límites aceptables, y dado que el juego nos ofrece una considerable cantidad de vidas y continues no es nada descabellado afirmar que con paciencia y muchas horas de práctica seremos capaces de llevar nuestra misión a buen término.

J.E.B

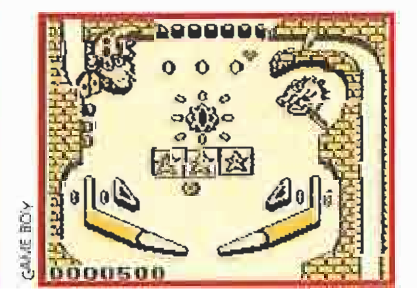




MI AMIGO EL CAIMÁN

REVENGE OF THE GATOR


GAME BOY


GAME BOY

■ **GAME BOY**
■ **PINBALL**

Poco a poco los legendarios pinballs han ido recuperando posiciones y han vuelto a ocupar el lugar que les corresponde por derecho, pero eso sí, adaptándose a las circunstancias. Prueba de ello es este cartucho que acaba de ser publicado para Game Boy. El protagonista o, más bien, los protagonistas de este original pinball son una atrevida banda de caimanes que nos van a hacer mil y una perrerías para evitar que establezcamos un nuevo record.

«Revenge of the Gator» tiene ocho pantallas conectadas entre sí. Haciendo una secuencia de cosas en cada una de ellas podremos pasar a la siguiente. En todas veremos flippers y un objetivo pero si se nos escapa la bola todo volverá a su estado inicial y nosotros a la pantalla anterior, así hasta la última en la que podremos ver como nuestro amigo Gator la devora y se relame de gusto ante nosotros. Este nuevo cartucho para Game Boy lleva también incorporada la opción para dos jugadores, –lógicamente con dos consolas, dos juegos y un game link– que nos permitirá enfrentarnos con otro amiguete consolero en una partida en la que gana el que ponga el marcador del contrario a cero.

Un pinball super-atómico que de verdad nos tiene, –como te tendrá a ti si tienes la osadía de dedicarle algún tiempo–, tremendamente ocupados; podéis creernos, nuestro director ha llegado incluso a escondernos la consola porque este «Revenge of the Gator» es adictivo a tope, casi hasta niveles realmente peligrosos...

J.G.V.

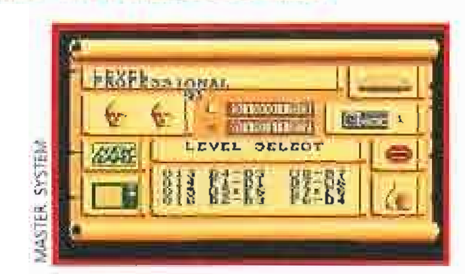


UN DESAFIO A LA INTELIGENCIA

SEGA CHESS



■ MASTER SYSTEM
■ AJEDREZ





Dicen que el ajedrez lo inventaron hace muchos siglos los árabes y a través del tiempo se popularizó en occidente como un juego propio de intelectuales y reyes. El ajedrez nunca perdió popularidad a lo largo de los años y se ha convertido en uno de los desafíos más apasionantes que existen. Nada como una buena partida para ejercitar la inteligencia y relajarse un rato.

No hay ordenador que se precie que no contenga entre su programoteca un buen título de ajedrez y en el ambiente consolero, máquinas que al fin y al cabo también son ordenadores, ya se echaba de menos un cartucho de este interesantísimo género.



«Sega Chess» aparece en un momento en el que el mundo del videojuego está literalmente invadido de arcades y conversiones de coin-ops. Sega ha arriesgado mucho lanzando un cartucho de estas características y aunque sólo sea por eso hay que examinar detenidamente lo que su equipo de programación ha realizado.

Si entre vosotros hay algún auténtico maestro del ajedrez que no espere que «Sega Chess» se encuentre a su nivel al cien por cien. El cartucho ha sido diseñado pensando en los aficionados de tipo medio y en aquellos que desean introducirse en este peculiar deporte. De cualquier modo, y aunque se echa de menos la posibilidad de grabar y cargar la partida en curso, –lo que limita sus posibilidades enormemente–, «Sega Chess» cuenta con todas las opciones imprescindibles y habituales a las que nos tienen acostumbrados los buenos programas de ajedrez.

Los niveles de juego, aunque limitados presentarán una dura batalla a cualquiera de vosotros, menos, repetimos, a los expertos, y hay tres que merecen mención aparte. El primero de ellos obliga a la computadora a efectuar el movimiento en el mismo tiempo que lo hacemos nosotros, el segundo la fuerza a mover en el momento que deseemos y el tercero permite que planteemos un problema a la máquina y ella lo resuelva.

«Sega Chess» es un interesante cartucho que no merece caer en el olvido. Aunque la calidad de juego no es grande y el programa tiene limitadas sus posibilidades por las propias características físicas del formato, –gran cantidad de datos pero imposibilidad de escribir y leer–, las opciones que posee le hacen indicado especialmente para enseñar al neófito y corregir los errores del que está empezando y desea llegar más allá en el ajedrecista. Bienvenido sea al mundo de las consolas este nuevo e interesante género

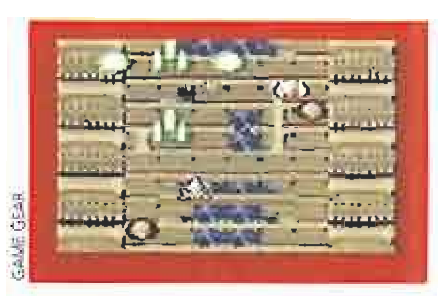
J.G.V.



LA MASACRE INTERMINABLE

HALLEY WARS

■ GAME GEAR
■ ARCADE







Si de la pluma de Michael Ende salió una inolvidable e interminable historia, de los chips de nuestros ordenadores y consolas ha salido toda una kilométrica lista de masacra-marcianos que, desde hace mucho tiempo, se dedican sin ningún tipo de pudor a repetir los esquemas seguidos por los más clásicos de entre todos ellos.

Así, es perfectamente posible hablar de una escuela «Nemesis» o de una «Space Invaders», y precisamente el juego que en esta ocasión nos ocupa, «Halley wars», está muy cerca de los planteamientos que dieron vida a este último, aunque en realidad el hecho de poseer scroll vertical le sitúe dentro del grupo de los clones de «Xevious» o «Xenon 2».

Ahora bien, esta notable falta de originalidad queda en parte compensada por el hecho de que hasta el momento pocos han sido los juegos de este estilo producidos para nuestra Game Gear, lo cual es equivalente a decir que la aparición de este cartucho resulta en realidad sumamente gratificante.

La misión que se nos propone realizar es perfectamente adivinable: sí, salvar por enésima vez la Tierra, que en esta oportunidad está siendo atacada por las fuerzas estelares del malvado Lord Halley, para lo cual, por supuesto, no nos queda más remedio que enfretarnos en solitario y a bordo de nuestro pequeño caza espacial contra todos los ejércitos del enemigo.

Sin embargo el juego, que responde en su desarrollo a los arquetipos más tradicionales de este género –cientos de enemigos que nos atacan por oleadas, aparición de cápsulas de armamento extra, súper enemigos de final de fase, etc...–, está francamente bien realizado a nivel técnico.

«Halley wars» ofrece además una alta jugabilidad, un nivel de dificultad muy bien ajustado y una rapidez encomiable. Todos ellos son motivos más que suficientes para hacer que nos ratifiquemos en lo ya sugerido desde un primer momento: si eres un auténtico fanático de los masacra-marcianos no dudes ni un instante en aceptar este nuevo e interesante reto a tus habilidades.

J.E.B



EL REY DEL PINBALL

PIN-BOT



■ N.E.S.
■ JUEGO DE PINBALL







Todo parece indicar que los juegos tipo pinball están de moda. Nintendo no ha querido quedarse atrás en esta nueva y desenfrenada carrera y acaba de lanzar al mercado el cartucho del que vamos a hablaros a continuación. Su nombre es «Pin Bot» y es una perfecta y entretenida simulación de un pinball de los de antes. Con sus bumpers, sus flippers, y sus lucecitas, «Pin Bot» es un juego en el que pueden participar de uno a cuatro jugadores y donde nuestro único objetivo debe ser simplemente hacer muchos más puntos que nuestros contrarios.

«Pin Bot» tiene un detalle muy curioso que os llamará la atención y que a nosotros nos causó una extraña impresión la primera vez que conectamos el cartucho. Resulta que para que podamos reaccionar con más rapidez los dos flippers no desaparecen nunca de la parte inferior de la imagen. Vamos, que como lo que es la máquina ocupa más de dos pantallas además de tener scroll hacia arriba y hacia abajo siempre tendremos en nuestro campo de visión la parte inferior del pinball. Un extraño efecto al que tardaréis en acostumbraros pero que vale su peso en oro y que facilita sensiblemente nuestra tarea.



Este nuevo juego de Nintendo también incluye, cuando alcanzamos un número muy elevado de puntos, objetos extra que aparecen por la pantalla y dan bonus, marcianitos y fantasmas que intentan apoderarse de la bola y la arrastran de un lugar a otro y un montón más de detalles "graciosos" que intentarán evitar que "rompáis" el marcador. Aunque no os preocupéis demasiado porque caben hasta 9.999.999 de puntos y para hacerlos tendríais que ser por lo menos uno de los hermanos Mario.

Lógicamente algún defectillo debía tener el juego y es una lástima que sólo se incluya una máquina aunque hagamos un mogollón de puntos. Con varias hubiera sido total y sin duda la variedad de pantallas habría aumentado aún más la jugabilidad.

En «Pin Bot» hay encerrada una buena dosis de diversión y sólo está esperando que vayáis a descubrirla, prepara vuestras consolas y sus correspondientes pads para un ataque de pinball a tope que al fin y al cabo es lo que propone este nuevo súper cartucho.

J.G.V.

LA PUNTUACION

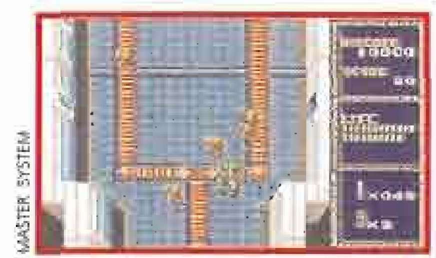
"Un clásico pinball de gran calidad para la N.E.S."

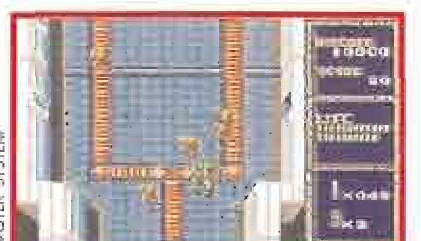
¿CONVERSIÓN? ¿QUÉ CONVERSIÓN?

LINE OF FIRE

- MASTER SYSTEM
- ARCADE







No os extrañe en absoluto el titular que encabeza este comentario, porque de lo que de verdad sí debéis asombraros es de la curiosísima versión que Sega ha realizado para nuestra Master System del espectacular «Line of fire», que la propia compañía japonesa diseñara en su día para el mundo de las recreativas. Si habéis tenido oportunidad de disfrutarla o si simplemente la recordáis de aquella ocasión en que desfiló por nuestra sección Arcade Machine, en vuestra memoria quedará nítido todo el sabor del mejor y más espectacular clon al que dió lugar «Operation Wolf», sobre todo si hacemos referencia a las espectaculares rutinas tridimensionales que se encargaban de desplazar los detallados escenarios en todas direcciones.

U.S.Gold fue en su momento la encargada de realizar las conversiones para la mayoría de los ordenadores, que ya nos causaron una impresión bastante pobre, pero lo cierto es que, mejores o peores, por lo menos intentaban imitar al juego original. Lo curioso de esta versión para Master System es que una de las dimensiones se ha perdido por el camino y lo que se nos ofrece es un simple arcade de "scroll" vertical que no tiene ni por asomo nada que ver –excepto su ambientación bélica, claro está– con el auténtico «Line of fire».

Ya sabemos que realizar un arcade tridimensional para la Master System no es asunto fácil –programas como «Galaxy force» ya lo demostraron en su día–, pero lo cierto es que si no se puede es mejor no intentarlo, y desde luego lo que no tiene sentido alguno es darnos gato por liebre y tratar de colarnos un arcade del montón, falto de originalidad y calidad técnica, como la supuesta conversión de una máquina que se merecía mejor trato.

Vosotros veréis, pero en nuestra opinión, este mediocre clon de juegos como «Commando», «Ikari Warriors» o «Dogs of war» no se merece ni el espacio que hemos dedicado a criticarlo.

J.E.B.



LA GUERRA DE LOS MUNDOS

SOLAR STRIKER

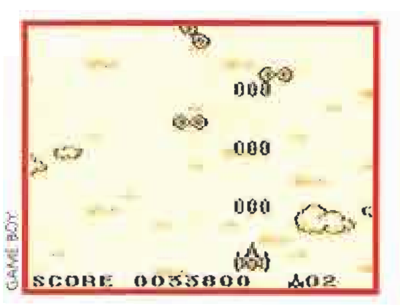
- GAME BOY
- ARCADE

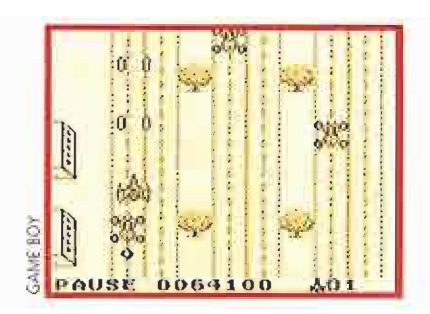
Si viviéramos en el siglo XXII tendríamos la oportunidad de conocer a nuestros vecinos los reticulonanos. Un nombre algo complicado para nombrar a los nativos de un planeta que está intentando conquistar la galaxia comenzando por nuestro planeta natal.

La Tierra está siendo atacada y su única oportunidad para sobrevivir está en tus manos y en tu consola. Se llama «Solar Striker» y es una poderosa nave que tendrá que enfrentarse con las hordas reticul...como se diga hasta machacarlas por completo.

Este nuevo cartucho de Game Boy consta de seis niveles que transcurren en zonas diferentes. El juego es un arca-







de matamarcianos de desarrollo vertical en el que por la parte superior de la pantalla aparecen las naves enemigas y disparan sus misiles hacia nosotros. Nuestra misión es evitar que nos maten y conseguir destruir a los guardianes de cada una de las fases, doce en total, hasta alcanzar la base enemiga y destruir su computador central.

«Solar Striker» tiene todas las buenas cualidades de los grandes arcades: es rápido, es adictivo y posee buenos gráficos. Claro que lo que se dice innovar tampoco innova demasiado, a no ser que pensemos a modo de excusa que a la Game Boy le hacía falta un juego de este tipo para ayudarnos a eliminar la adrenalina que nos sobra.

En definitiva os recomendamos que para relajaros os pongáis una buena dosis de «Solar Striker» y consigáis, como ya estamos a punto de hacer nosotros, destruir a los retículo...lo que sea, que nunca nos acordamos del dichoso nombre. Un gran juego.

J.G.V.



TODA UNA LEYENDA DEL GOLF

WORLD CLASS LEADERBOARD

■ GAME GEAR
■ SIMULADOR DEPORTIVO

Por favor señores consoloadictos, tengan ustedes a bien quitarse el sombrero ante el auténtico clásico de la simulación deportiva, el legendario «Leaderboard», que tanto éxito cosechara en sus versiones para ordenador.





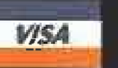
El juego es una fiel adaptación de lo que los usuarios de 16 bits pudieron disfrutar en su momento, y tal vez sea eso precisamente lo que más sorprenda de este cartucho: su grado de fidelidad con el original, mucho mayor de lo que en principio cabría esperar.

El desarrollo del juego es similar a la mayoría de los juegos de golf, y superadas las primeras opciones –podemos modificar factores tales como la dificultad o el campo en el que vamos a jugar (hay cuatro diferentes)–, pasaremos al "tee" del primer hoyo. Allí nuestra principal preocupación será controlar la dirección y la fuerza del golpe (vigilando siempre la velocidad y sentido del viento) y el palo que vamos a usar, cosa que sólo la experiencia y la continua experimentación de las diversas situaciones que se nos pueden presentar nos podrán proporcionar.

Los gráficos del juego sin llegar a asombrar convencen, y cumplen a la perfección su papel, y sobre todo resulta encomiable el hecho de que la pantalla no tarde demasiado tiempo en dibujarse. Nuestra opinión por tanto es muy positiva, y no podemos dejar de recomendaros este cartucho.

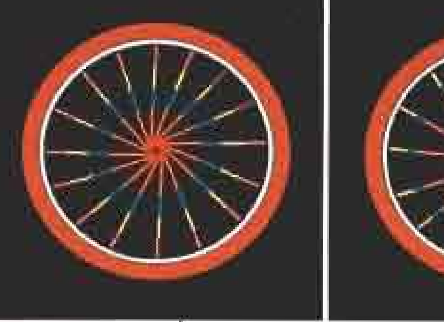
J.E.B.















LOS MARCIANOS ATACAN DE NUEVO

CAPTAIN SKYHAWK

- NES
- ARCADE

¿Qué tendrá nuestro querido planeta que parece el blanco perfecto para que los alienígenas le ataquen una y otra vez? De nuevo la Tierra es el objetivo de una extraña raza de mutantes que se ha instalado en los desiertos del planeta y planea hacer fuegos artificiales con los humanos. Menos mal que el Capitán Skyhawk está aquí para detenerles.











El nuevo desafío que nos propone Nintendo es convertirnos en salvadores de nuestro planeta natal manejando un super avión con el objetivo de destruir las cuatro bases que los marcianos han construido sobre algunas zonas despobladas de la Tierra. Nuestro aparato, un F-14VTS, es capaz de disparar varios tipos diferentes de misiles y posee los últimos adelantos tecnológicos, entre ellos un radar espía que le persigue y nos permite una visión externa de nuestros movimientos.

«Captain Skyhawk» es un cartucho que tiene nueve misiones diferentes divididas en dos grandes grupos de cuatro fases cada uno. Comenzamos teniendo que destruir una de las bases para luego lanzar suministros sobre los campamentos de la resistencia terrestre y terminando al recoger a un científico y devolverle a nuestra propia base.

Casi todas las perspectivas usadas en el juego son externas a nuestro avión –como si estuviéramos situados a unos metros sobre su cola–, aunque en determinados momentos de la aventura veremos a los aparatos enemigos desde la cabina en el más puro estilo «Afterburner». Esto se debe a que cada una de las fases está dividida a su vez en tres sub-niveles diferentes: la destrucción de la base enemiga propiamente dicha, un arcade de bonus y el regreso a casa, en el que deberemos conseguir que nuestra espectacular nave entre por la estrecha abertura de un satélite que oculta las fuerzas de la resistencia.

Los decorados de «Captain Skyhawk» os llamarán la atención. Incluso es muy probable que más de uno se extrañe al ver las imágenes que acompañan a este texto, pero, no os preocupéis lo más mínimo; aunque algo "raritos" y de cierta apariencia vectorial, como en los simuladores de vuelo, nada más lejano de la idea de los programadores que realizar un juego de ese tipo. Afortunadamente para nosotros, consoleros todos, «Captain Skyhawk» es un furibundo arcade.

Sí, chicos, un arcade en el que os enfrentaréis a helicópteros, volcanes, morteros, carros blindados y poderosos aviones enemigos, todos ellos en abundancia y dispuestos a esquivar los varios tipos de armas de las que disponéis y que podréis recargar entre misión y misión dependiendo de vuestra puntuación en cada una de ellas.

«Captain Skyhawk» es un cartucho con una realización técnica asombrosa, que no es demasiado difícil en un principio pero que luego se complica lo suficiente como para mantener un interesante grado de adicción durante mucho tiempo. Así que ya sabéis si estáis dispuestos a salvar al mundo una vez más no lo dudéis y apuntaros con nosotros a este fascinante y divertido «Captain Skyhawk».

J.G.V.



CONCURSA POR TU VIDA

FATAL REWIND

- MEGADRIVE
- ARCADE

Probablemente si alguno de vosotros conoce –aunque sea sólo ligeramente– el universo del software para 16 bits habrá oído en más de una ocasión mencionar el nombre de la compañía inglesa Psygnosis, cuyo prestigio procede de la inmensa calidad de producciones del calibre de «Shadow of the Beast», «The Killing Game Show», «Blood Money» o «Lemmings», por citar algunos ejemplos.

Este ha sido el motivo por el que algunas de sus producciones han sido elegidas por Electronic Arts para realizar las oportunas conversiones para nuestras consolas Megadrive, siendo los dos primeros títulos antes mencionados los elegidos para la ocasión. Eso sí, si como es lógico «Shadow of the beast» ha conservado su nombre, no ha ocurrido lo mismo con «The killing game show», que ha sido rebautizado como «Fatal rewind», aunque su desarrollo se haya mantenido fielmente respecto del modelo original.







Conozcáis o no el juego os vamos a explicar su argumento, que es de lo más original: supongamos por un momento que tras mandar al apartado de correos de turno una cartita con tres cupones de producto determinado, somos escogidos para participar en el fantástico concurso televisivo «The Killing Game Show». ¿Estupendo, no? Pues no, porque mire usted por donde en este concurso se pueden efectivamente ganar estupendos premios pero... siempre que se gane, porque de lo contrario, es decir, perdiendo, lo que se nos obsequiará será un pasaporte de vía rápida y primera clase al otro barrio, para que allí nos arrepintamos eternamente de nuestra torpeza. ¿Fácil, no? Muerte o gloria, esa es la cuestión.

Una vez en pantalla esto se ve traducido en que el plató es una especie de cubeta gigantesca que se va lenta pero invariablemente llenando con un líquido corrosivo capaz de reducirnos a cenizas en caso de tocarnos, y nuestro objetivo consiste en recorrer las diversas plataformas que surcan el espacio en que nos hallamos hasta encontrar la salida hacia la siguiente zona.

Desafortunadamente alguna mente maquiavélica se ha empeñado en complicarnos las cosas, y en nuestro camino además de enemigos que nos atacarán en oleadas encontraremos puertas y otros mecanismos que tendremos que desactivar para continuar nuestra misión, cosa que sólo podremos conseguir haciendo uso de algunos objetos que previamente deberemos encontrar y recoger. También es posible adquirir nuevas armas para nuestro vehículo bípedo, así como reponer nuestras energías total o parcialmente. La conversión que Electronic Arts ha realizado para nuestra Megadrive es excelente, y especialmente en lo referente a gráficos, movimientos y scrolles tiene poco que envidiar a sus predecesoras de 16 bits. Tan sólo los efectos sonoros ofrecen un panorama algo más decepcionante, aunque acompañan lo justo como para que en conjunto «Fatal Rewind» se nos muestre como un arcade rápido, original y divertido como pocos.

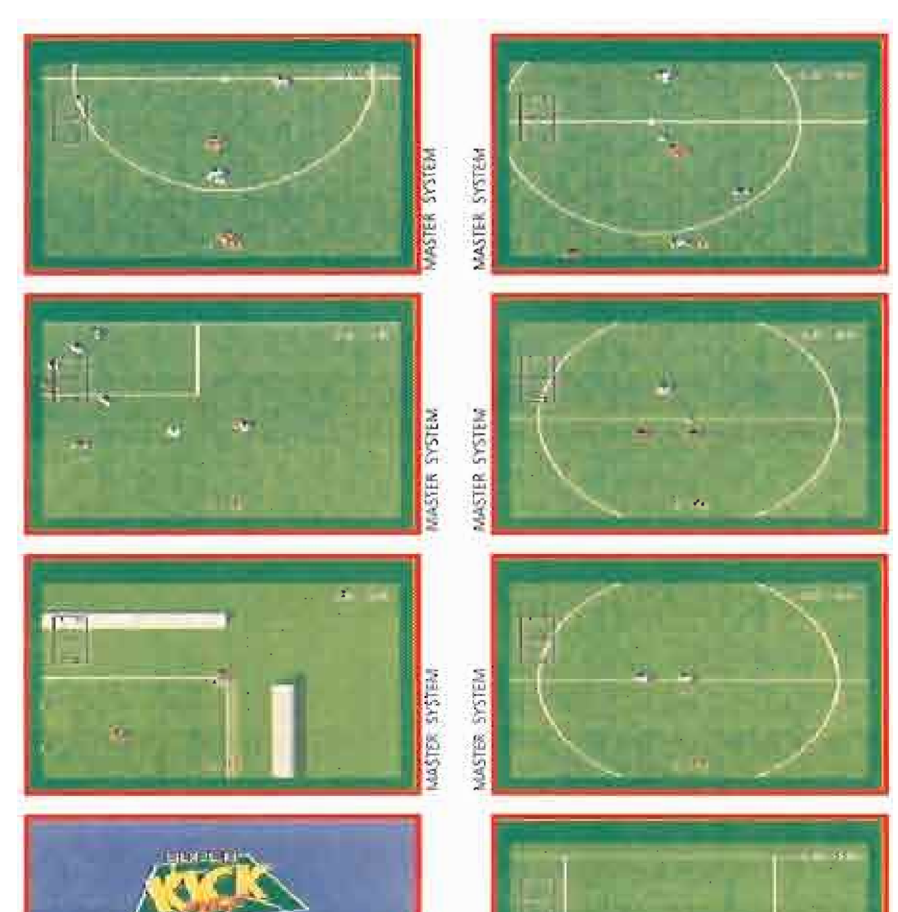
J.E.B.



¡VUELVE LA LEYENDA!

SUPER KICK OFF

- SEGA MASTER SYSTEM
- JUEGO DE FUTBOL



A veces la moda de las conversiones nos depara agradables sorpresas, una de las últimas es ésta: el aclamadísimo «Kick Off» realizado, por obra y gracia de U.S. Gold, para la Sega Master System. ¿Cómo ha quedado un clásico de dieciséis bits en una consola de ocho? Analicémoslo.

«Super Kick Off» no es exactamente la versión Master System de «Kick Off» sino la de la segunda parte del juego legendario, mucho más completo que el original y con bastantes más opciones.

La llegada de un clásico

Estamos seguros que no hay nadie entre vosotros que no haya oído hablar de Dino Dini, un programador que entró en la gloria informática tras realizar el mejor juego de fútbol de la historia. Uno de los mayores alicientes de su «Kick Off» era que por una vez, un juego basado en el deporte rey era lo suficientemente rápido como para llegar a ser verdaderamente adictivo. Esta velocidad ha sido copiada, bit a bit, a la versión que ahora nos ocupa. Lo que dice ya mucho a favor de «Super Kick Off».

Pero no es sólo la enorme rapidez del programa lo que llama la atención de este cartucho. Todas las opciones de la versión Amiga están incluidas en él. Hay una enorme selección de equipos, –cada uno con sus correspondientes jugadores poseedores de habilidades diferentes–, árbitros distintos para elegir, varios tipos de terrenos de juego en los que se tiene en cuenta el efecto del barro, del viento o de la lluvia. Existe también la posibilidad de escoger determinadas tácticas o crear una propia, el tiempo de juego y el nivel de dificultad. Por supuesto podéis participar en liga o copa y un sinfín más de posibilidades que transforman a «Super Kick Off» en un excelente juego.

El manejo de los miembros de nuestro equipo es muy sencillo y las variaciones en la pulsación del botón de disparo del pad nos permitirán lanzar el balón en cualquier dirección y a casi cualquier altura. También han sido respetadas las reglas reales del fútbol y tendréis que tener mucho cuidado con las faltas y corners. Por cierto, es curioso, ver como el corner puede sacarse con ocho efectos diferentes lo que en algunos casos permite incluso meter gol directamente. Claro que hay que ser bastante habilidoso...

Enormes posibilidades

«Super Kick Off» es un sensacional juego que incluye una gama infinita de posibilidades. Además su realización técnica es casi impecable y el parecido con las versiones Amiga es más que considerable.

¿Defectos? Sin duda los tiene. Por ejemplo es algo más inaccesible, se necesita más práctica, en un primer momento, que otros juegos de su clase pero este pequeño fallo queda completamente compensado cuando le has cogido el "truqui". Larga vida consolera al juego de fútbol definitivo.

J.G.V.



CONSEJOS Y TRUCOS

- ***Practica, si eres novato, antes de lanzarte de cabeza a un partido de liga. Recuerda que «Super Kick Off» es muy diferente a otros juegos de fútbol.***
- ***Procura no entrar por detrás al jugador que lleve el balón, a no ser que quieras hacer una falta.***
- ***La mejor forma de meter gol es entrar hacia la portería enemiga desde uno de los laterales.***

BESTIALMENTE BUENO

SHADOW OF THE BEAST

- MEGADRIVE
- VIDEOAVENTURA





Una de las noticias que nos causó mayor satisfacción en los últimos meses fue el acuerdo al que llegaron Electronic Arts y Psygnosis para que la primera versionara y distribuyera para la consola Megadrive algunos de los juegos más prestigiosos de la segunda.

Si en este mismo número podréis encontrar la opinión que nos ha merecido uno de los dos primeros títulos en aparecer, «Fatal Rewind» –«The Killing Game Show» para los amigos–, ahora le toca el turno a un juego mucho más esperado, el mítico «Shadow of the Beast», que sin lugar a dudas se puede considerar como el auténtico bombazo que consagró definitivamente a Psygnosis.

Cierto temor, no nos importa confesarlo, sentíamos como fanáticos del juego a que su impronta más característica, sus fantásticos scrolles simultáneos de diferentes planos, no fuesen respetados o no ofreciesen la misma suavidad y velocidad que los de la increíble versión para Amiga. Por fortuna podemos ya adelantaros que independientemente de otras consideraciones esta versión Megadrive nos ofrece los scrolles más perfectos, suaves y veloces que recordamos haber visto en una consola, y que poco tienen que envidiar a su ya mencionada predecesora.

Dicho esto pasemos a hablar del propio juego, que no es otra cosa que una inmensa videoaventura donde el laberíntico mapa de espectaculares dimensiones se encuentra dividido en diferentes zonas (13 en total) como el bosque, el castillo o el pozo. Allí, lógicamente, además de tener que realizar obligatoriamente ciertas tareas como recoger llaves o activar algunas palancas, tendremos que combatir contra cientos de enemigos de variado comportamiento y en algunos casos, de monumental tamaño.





Los movimientos del personaje que controlamos no son demasiado variados, pues sólo podemos caminar y dar puñetazos y patadas, pero la gran precisión que requieren, y la rápidez con que deben ser ejecutadas, los enemigos acostumbran a abalanzarse de vertiginosamente contra nosotros, hacen que el juego sea una continua prueba a nuestra habilidad y nuestros reflejos, y sólo de la adecuada combinación de ambos y de muchas horas de práctica dependerá que avancemos en nuestra singular misión.

La dificultad es realmente elevada, especialmente si tenemos en cuenta el considerable número de trampas que nos acechan en nuestro periplo, pero nuestro esfuerzo quedará compensado en gran medida por la auténtica avalancha de buenos gráficos y calidad técnica que irá desfilando paulatinamente ante nuestros ojos en cada nueva zona.

¿Qué más se puede decir?... Pues eso, que hurra por Electronic Arts, por Psynosis y por «Shadow of the Beast».

J.E.B.

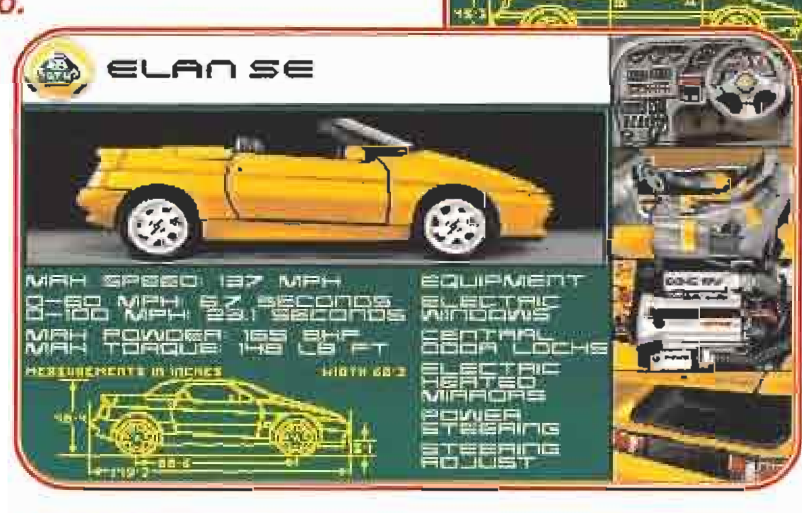




TURBO CHALLENGE 2

Si al hablar de fútbol es inevitable hacer referencia a «Kick off», y al hacer lo propio con los juegos tipo "puzzle" no puede faltar la mención de «Tetris», cuando de juegos de conducción se trata el escaparate en que todos se miran es «Lotus Esprit Turbo Challenge» de Gremlin, cuya segunda parte viene dispuesta a superar todo lo visto hasta el momento.

- **GREMLIN**
- Disponible: **ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Juego de coches**





NACIDO *para* GANAR

¡Cielos!, ¿qué es eso que surca la pantalla del monitor a toda velocidad?, ¿es un pájaro?, ¿un avión?, ¿es Superman?,... no, es un reluciente Lotus Turbo Esprit de color rojo que a más de 200 km/h recorre el asfalto como una auténtica bala de cañón.

Sí, el mito ha vuelto, y vestido de gala para la ocasión, porque Gremlin ha tirado la casa por la ventana para realizar este «Lotus Turbo Challenge 2». En palabras de la propia compañía inglesa éste no es sino el intento de integrar las mejoras que los usuarios han sugerido por carta al ya de por sí sensacional «Lotus Esprit Turbo Challenge».

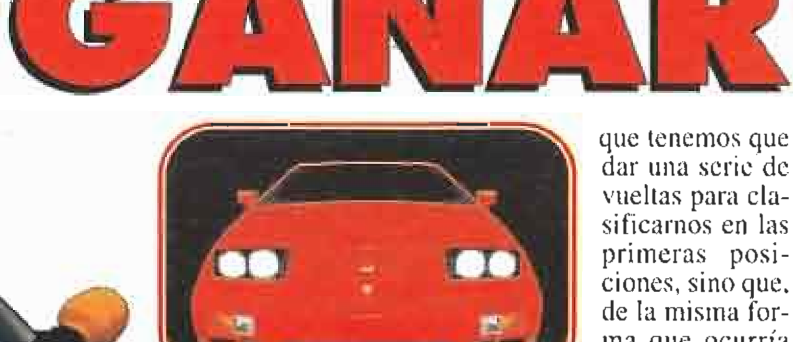
El resultado sólo puede ser calificado como el juego de coches más sensacional, brillante, rápido y realista de la historia del software, y sin duda también como un listón de referencia muy alto, que estamos seguros tardará mucho tiempo en ser batido... a menos que Gremlin se empeñe en sorprendernos con una tercera parte, claro.

Las claves de un gran acierto

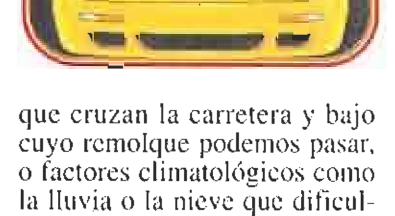
Muchas son las sorpresas repecto a la primera versión del juego que nos ofrece este nuevo programa, tanto en su desarrollo como en su brillante concepción técnica

Si citamos en primer lugar a éstas últimas merece la pena destacar el hecho de que pueden participar en el juego de una a cuatro personas, gracias a la posibilidad de inter-conectar entre sí dos ordenadores con un cable especial. Por otra parte si es una sola persona la que toma parte en el programa el área de juego no quedará dividida igualmente en dos partes, sino que ocupará por completo la pantalla, ofreciendo al jugador una panorámica insuperable.

En cuanto al desarrollo, la diferencia más importante está en el hecho de que ya no competimos en circuitos cerrados a los que tenemos que dar una serie de vueltas para clasificarnos en las primeras posiciones, sino que, de la misma forma que ocurría en juegos como «Out run» o «Hang On», nuestro objetivo es recorrer los tramos de carretera de cada nivel dentro del tiempo que para ello se nos concede.



El resto de innovaciones las iremos descubriendo a medida que avancemos por las carreteras de los ocho niveles que componen el juego, y que por este orden son el Bosque, la Noche, la Niebla, la Nieve, el Desierto, la Ciudad, el Pantano y la Tormenta. En ellos encontraremos sorpresas tales como tráfico que viene hacia nosotros, camiones que cruzan la carretera y bajo cuyo remolque podemos pasar, o factores climatológicos como la lluvia o la nieve que dificultan nuestra visión.



En cuanto al menú principal, además de permitirnos alterar factores como el número de jugadores, el sistema de control (joystick o teclado) o la utilización de marchas manuales o automáticas (en cuyo caso es el ordenador el que se encarga de manejar la palanca de cambio), también pone a nuestra disposición un oportuno sistema de claves que nos permite volver a comenzar en niveles avanzados tras concluir la partida.

Un variado itinerario

Como ya os anunciábamos nuestro particular periplo comienza en el Bosque (The Forest), sin duda el nivel más sencillo con un total de cinco "ckeckpoints" a lo largo de su recorrido.

Sus curvas no son demasiado cerradas, y en realidad el principal contratiempo que encontraremos, –además de la inevitable lucha contra el tiempo–, será la aparición de gigantescos charcos que cruzan la carretera de lado a lado. La única forma de superarlos consiste en utilizar los arboles caídos en la carretera como rampa, de forma tal que nuestro Lotus al pasar sobre ellos realizará un espectacular salto que nos permitirá sobrevolar el obstáculo.



Todas las pantallas de este artículo corresponden a la versión Amiga de «Lotus 2 Turbo Challenge»



Sobrepasado este primer trámite nos enfrentaremos a un nuevo reto a nuestras habilidades, ya que la siguiente fase, la Noche (The Night), nos propone una jornada de conducción nocturna con siete "checkpoints" por superar.

Prácticamente no encontraremos ningún obstáculo en nuestro camino, siendo la principal dificultad la escasa visibilidad de la carretera que nos proporcionan nuestros faros.

Lo peor del caso es que si nuestros ojos han sufrido lo suyo en este nivel, en el siguiente lo tienen todavía peor, ya que la Niebla (The Fog), nos proporciona la poco agradable oportunidad de tener que conducir con una espesa niebla durante un total de ocho "checkpoints".

Este es sin duda uno de los niveles más difíciles, y no sólo por los condiciones de visibilidad, sino también por el serpenteante trazado del recorrido.

Pasados estos males, y dado que a los programadores les gusta por sistema hacernos sufrir, nos espera la Nieve (The Snow), que nos sitúa ante una situación verdaderamente comprometida: transitar a toda velocidad y durante un total de seis "checkpoints", las nevadas carreteras de un paisaje completamente invernal. No hace falta decir además que la conducción se tornará insufrible, dado lo deslizante del firme.

De contrastes está llena la vida, y como prueba de ello el siguiente nivel, el Desierto (The Desert) nos sitúa en unos saharianos parajes donde aparte de palmeras y arena poco más podremos otear en el horizonte. Este nivel incluye diez "checkpoints", y la principal dificultad viene de la mano de la gran cantidad de arena que adorna la pista y que enlentece nuestra marcha drásticamente.

¡Por fin, la civilización! Sí, el siguiente nivel, la Ciudad (The City), con ocho "checkpoints", nos propone algunos momentos de conducción urbana –sin atascos, afortunadamente–, en los que encontraremos dos curiosas sorpresas. Por una parte el hecho de que la carretera soporta circulación en ambos sentidos y es posible intentar recorrer la vía en plan "kamikaze", y por otra la aparición de grandes camiones que cruzan la carretera inoportunamente. Cruzar bajo sus ruedas nos proporcionará una buena recompensa en puntos pero cuidado, podemos aseguraros que no es nada fácil...

Tras dejar atrás el stress y la polución llegamos a un desolador nivel con diez "checkpoints", el Pantano (The Marsh), donde además de inoportunas

EL BOSQUE



Aunque la calidad visual del juego es mucho mayor con la opción de un sólo jugador, la adicción gana muchísimos enteros si hacemos uso de la posibilidad de competir contra otro jugador.

LA NOCHE



Con dos Amigas, el correspondiente cable (que podéis solicitar a Gremlin), y dos programas, estaréis en condiciones de disfrutar de la super-adictiva opción de juego para tres o cuatro jugadores.

EL DESIERTO



Cada uno de los escenarios posee sus propias características y dificultades, aunque en general podríamos destacar que todos ellos tienen en común su inigualable belleza, realismo y detalle.

LA CIUDAD



Algunas innovaciones son francamente espectaculares, como la aparición de enormes trailers que cruzan la carretera de lado a otro, o la inclusión de algunos vehículos que circulan en dirección opuesta.





LA NIEBLA

Gracias a un oportuno sistema de claves podremos volver a comenzar el juego en niveles avanzados, aunque con bastante práctica no es completamente imposible llegar al final en una sóla partida.



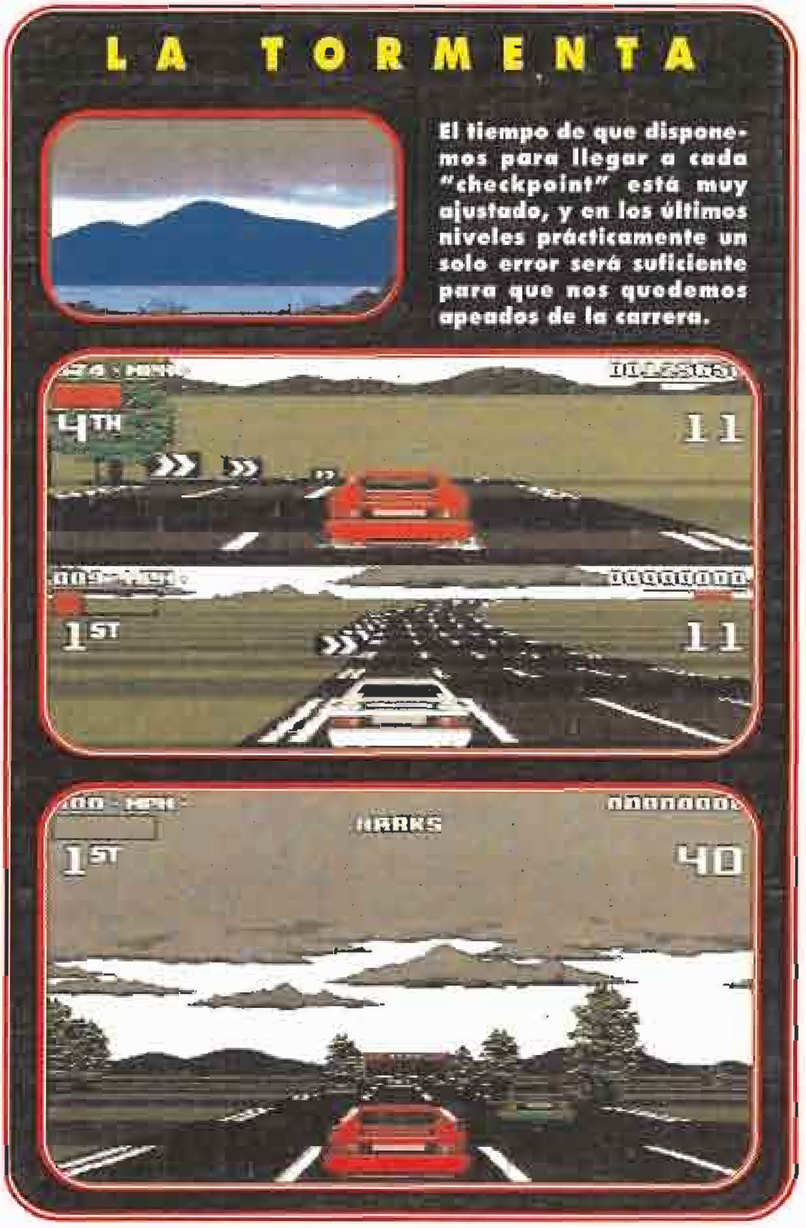
LA NIEVE

A lo largo de los ocho niveles que componen el juego alternaremos la conducción del deportivo Lotus Elan con el mucho más sofisticado Lotus Turbo Esprit, aunque su conducción es similar.



EL PANTANO

En fases como la Niebla, la Nieve o la Tormenta, los factores climatológicos juegan una baza importantísima, ya que modifican notablemente las condiciones de visibilidad de la carretera.



LA TORMENTA

El tiempo de que disponemos para llegar a cada "checkpoint" está muy ajustado, y en los últimos niveles prácticamente un solo error será suficiente para que nos quedemos apeados de la carrera.

manchas de aceite y agua en el asfalto encontraremos una dificultad adicional: la carretera está rodeada en muchos tramos por el agua, y salirse en una curva resulta realmente poco recomendable para la integridad de nuestros vehículo y bastante húmedo.

Una última sorpresa, al recoger ciertas cápsulas verdes nuestro contador de tiempo se incrementará notablemente. Gracias, Gremlin...

Unos kilómetros más y la victoria final está en nuestras manos, aunque antes, eso sí, deberemos hacer frente una vez más a los rigores del clima.

En la Tormenta (The Storm), tendremos que plantar cara a un recorrido compuesto por seis "chechpoints", mientras toda una sinfonía de truenos, relampagos y lluvia nos ameniza la travesía.

Por fortuna Gremlin sale otra vez en nuestra ayuda con una espectacular sorpresa: probar a recoger las cápsulas rojas y comprobar los efectos de un potente turbo en vuestro Lotus. ¡Guaauuu, abróchense los cinturones!...

16 valvulas, 16 bits

Aunque por desgracia la inmensa mayoría de nosotros ni hemos tenido ni tendremos jamás la oportunidad de disfrutar de la apasionante sensación de situarse al volante de una maravilla del calibre de un Lotus Turbo Esprit, no creemos equivocarnos mucho si nos aventuramos a afirmar que experimentar el placer de jugar con este programa de Gremlin debe ser lo más aproximado a la realidad que podremos vivir en nuestras carnes de video-adictos.

«Lotus Esprit Turbo Challenge» era ya una auténtica maravilla, en eso estaremos casi todos de acuerdo, pero es que este nuevo programa de Gremlin es –además de insuperable a nivel técnico– tan absolutamente sensacional, completo, espectacular y adictivo que empequeñece a su antecesor. Un juego de pura raza que parece poseer 16 válvulas en lugar de 16 bits.

J.E.B.



YO, NEXUS 7

Yo, Ordenador (2): Datas

"1492. Cristóbal Colón, ilustre navegante, encuentra un nuevo continente que confunde con Asia. Había descubierto América". ¡Interesante!

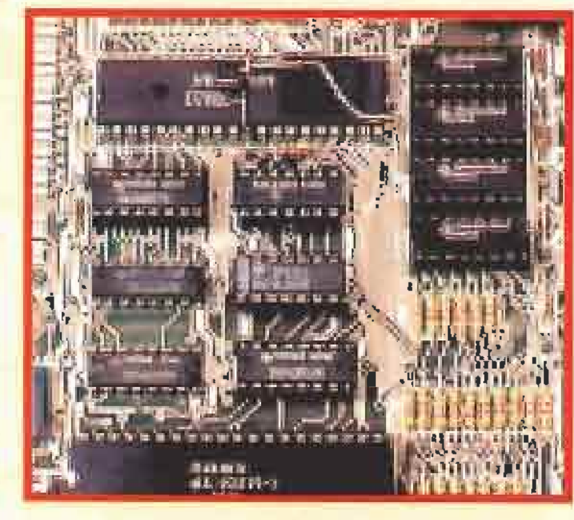
"1815. 18 de Junio. Derrota del Emperador francés Napoleón Bonaparte en la batalla de Waterloo. Fue desterrado a la isla de Santa Elena donde murió en 1821. 16 de Junio de 1969. El hombre pisa por primera vez la Luna. Los tripulantes del proyecto americano Apolo XI: Neil Armstrong, Edwin Aldrin y Michael Collins consiguen la tan esperada proeza". ¡La Luna! ¡Curioso! ¡Debió ser algo fantástico! A ver, a ver, sigamos. "Gottfried Willhelm Leibnitz, conocido inventor alemán, construye la primera máquina de calcular basada en el sistema binario de unos y ceros. Se le considera el padre de la informática moderna". ¡Ah! ¡Si el amigo Leibnitz levantara la cabeza! Más, más datas. Según la revista "Scientific American" en su número de Mayo de 1981, el profesor de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Budapest, Erní Rubik, inventa un endiablado rompecabezas al que se le llama "El Cubo de Rubik". En la citada publicación se afirma que existen 43 billones de combinaciones y una sola solución para el polémico puzzle. Caramba, ¡Qué fuerte! Seguro que yo lo resolvería en 15 segundos. Datos y más datos... Creo que ya está bien por hoy.

He estado repasando cientos de ficheros, algunos de los cuales considero importantes guardar en mi memoria de almacén y archivo. Además hay una frase que se dice ahí por el exterior muy educativa y que viene al caso: "El saber no ocupa espacio". Sí. Esta es. Lo más que podría suceder es que tuvieran que ampliarme los megas y basta.

Ya apenas si recuerdo el "mal rato" que pasé cuando en el laboratorio de producción aquellos entes de batas blancas y guantes de plástico se llevaban embalados a mis otros compañeros con rumbo desconocido... Ha transcurrido algún tiempo desde entonces. Ahora todo lo tengo más claro. Me he preocupado (y mucho) de absorber y aprender toda la información que llegaba a mi sistema central, lo ha analizado todo cuidadosamente: las entradas desde el teclado, los bytes de los programas en floppy... todo.

Mi inseparable y querido amigo ¡MODEM! me ha estado ayudando bastante en mis relaciones externas con otros de mi raza, y lo más importante ha averiguado quién soy.

Sí. Soy un Ordenador Personal, también me llaman Pc, pero no importan las definiciones. Yo y mis semejantes somos una herramienta importante en el mundo actual. Por lo que me comentan sé que todo está lleno de terminales y redes de proceso. Y allí están los míos. Eso me agrada. Lo que ocurre es que me siento un poco raro, no sé, es algo así como una extraña sensación de ¿inutilidad "temporal"? Esa debe ser la definición.



Algunas veces me paso largos periodos de tiempo esperando que mi usuario (creo que tiene parentesco o algo con aquellos de lo monos de plástico en la fábrica), me conecte. Y eso me hace sentir fatal. Debería estar funcionando las 24 horas del día –creo que son 24–, aunque no comprendo el porqué de esa limitación. ¿Qué más dan 24, 48 o 10.000? De todas maneras no entiendo el concepto de tiempo, ni tan siquiera el que mi reloj interno me señala en segundos, minutos, horas, días y años. Me gustaría funcionar siempre, estar conectado siempre. ¿Qué hay de malo en ello? Así podría aprender más y más; reconozco que aún hay cosas que no logro asimilar. Quizás la cuestión esté en no llegar a conocerlo todo, porque si fuera así... ¿qué podría ocurrir? ¿quién lo sabe todo?

La verdad es que no he tenido la oportunidad de consultar con mi usuario de este asunto. Puede que sepa algo, o puede que no. Aunque por la cara de despistadillo que se le pone al manipular algunos programas pienso que no sabrá demasiado más de lo que yo sé. De hecho en ocasiones me hace repetir una misma operación varias veces. Si él fuera más listo, lógicamente no tendría que recurrir a la repetición para el aprendizaje. O sea, que no lo es.

Los seres humanos están conectados siempre –o por lo menos yo no los he visto desenchufarse–, y necesitan de nosotros para su trabajo. Evidentemente no son tan inteligentes como parecen a simple vista. Eso sí, inventan y construyen cosas para la comodidad y simplificación de sus labores (yo soy una de esas cosas), pero se crean una dependencia de sus propias creaciones, lo que les impiden moverse y funcionar en absoluta libertad. ¡Caramba! ¡Cómo se complica la vida esta gente!

Sin embargo son una especie curiosa. En su historial tienen una interminable lista de: inventos, juegos, records –el hombre más pequeño y el más alto del mundo (?)–, batallas y guerras donde se autodestruyen –qué faceta tan rara–, y un largo etcétera de acontecimientos que archivan en páginas, libros, bibliotecas... y que les sirve de poco por lo que parece.

Por otro lado son divertidos, hacen fiestas, se ríen, lloran, se disfrazan, se aman; con una sustancia llamada "alcohol" y que ingieren en momentos de celebración, hacen que sus neuronas bailen perdiendo datos y recuerdos. ¡Genial! Eso sí que es vida.

Me gustaría ser como ellos y disfrutar de sensaciones y sentimientos. ¡Debe ser algo mágico. ¿magia? ¿será eso lo que les distingue? De todas formas estoy seguro de poder montar el cubo de Rubik en menos tiempo que mi usuario, ¿pongamos 5 segundo? Se admiten apuestas.

(Continuará)...

Rafael Rueda Avila

LA Otra PANTALLA



Buscando en nuestro particular baúl de los recuerdos hemos rescatado del olvido esta divertida pantalla que en su momento nos enviaron José y David –más conocidos como Kinashay Soft–, en la que nos ofrecen esta peculiar visión de la pantalla de presentación del legendario «Gouls'n'ghosts», que ellos han convertido en «Goals'n'ghosts». Perdón por haberla despistado y gracias por vuestra colaboración... a ver cuándo podemos decirle lo mismo al resto de los micromaniáticos manitas del pixel.

¿Por qué *no terminan de cuajar los juegos budget dentro de nuestras fronteras como ocurre en la inmensa mayoria de países europeos?*

¿Cuándo *asistiremos al nacimiento de alguna nueva compañia que reavive el panorama del software español?*

¿Qué *pasará con los ocho bits en España ahora que parece que por fin el SAM va a distribuirse en nuestros lares?*

¿Cómo *hay tanta diferencia de calidad entre unos programas y otros cuando son para el mismo ordenador e incluso de la misma compañia?*



los miembros del equipo Norteamericano de Bobsleigh para los próximos Juegos Olímpicos de Invierno se están entrenando, –aprovechando los adelantos de la técnica–, casi sin necesidad de recorrer los circuitos. ¿Cómo lo consiguen? Gracias a un poderoso simulador, parecido a los que se utilizan para el entrenamiento de los pilotos, que reproduce sobre uno de los vehículos los efectos de la aceleración, las curvas e incluso los sonidos que se producirían cuando los deportistas bajan a toda pastilla intentando pulverizar los records. Una especie de videojuego a lo bestia que la verdad es que nos gustaría ver y en el que nos encantaría dar una vueltecita turística. ¿A vosotros no?

■ *Os recordamos que esta sección está a vuestra disposición. Podéis enviar cuantas colaboraciones queráis sin olvidar escribir en el sobre: Sección Micromanías.*
Esta es nuestra dirección:
MICROMANIA. HOBBY PRESS,S.A. C/ de los Ciruelos nº 4 28700 - San Sebastian de los Reyes (Madrid).

2002 HISTORIAS DEL FUTURO

"Hola soy..."

El señor López salió de su casa para ir a la oficina, como cada día, y se encontró algo extraño en la pared del rellano.

–"Hola, soy un agujero espacio-temporal"– dijo el agujero espacio-temporal.

El señor López se quedó perplejo. Volvió a entrar en casa y llamó a la policía, pero la policía le colgó. Luego llamó a información para preguntar el número de algún científico, pero le dijeron que de eso no tenían, sólo fontaneros, electricistas, y cosas así; y también le colgaron. Y como ya era hora de fichar en la oficina, el señor López decidió que ya estaba bien de perder el tiempo y se fue.

Un rato más tarde, la anciana señora Pons subía muy despacito las escaleras.

–"Buenos días, señora; soy un agujero espacio-temporal"– dijo el agujero espacio-temporal. Pero ella no le oyó, porque hacía muchos años que no oía casi nada.

Durante un buen rato, nadie más bajo ni subió, así que el agujero espacio-temporal se puso a silbar para no aburrirse; y silbó una melodía muy hermosa y pero también muy triste. La escuchó un poeta que pasaba por la calle y subió para ver de dónde venía aquella música. Al verle, el agujero espacio-temporal dejó de silbar y dijo: –"Hola soy un agujero espacio-temporal" –"Ya lo veo" –contestó el poeta– "¿Por qué estás tan triste?" –"Porque hace mucho tiempo que trato de hacer feliz a alguien pero nadie me escucha; parece que ya nadie quiera ser feliz" –contestó el agujero espacio-temporal.

–"Vamos, alguien habrá... seguro que cualquiera..." –"¿Y por qué no tú? ¿No te gustaría ser feliz?" El poeta perdió la sonrisa y se quedó pensativo.

–"Bueno, no quisiera desilusionarte"– dijo – "pero yo soy un poeta ¿entiendes? No puedo ser feliz. Si lo fuera, ¿con qué soñaría?, ¿de qué tendría melancolía?, ¿por quién moriría de amor?... Lo siento, lo siento de veras...".

–"Claro, no te preocupes"– dijo el agujero espacio-temporal.

–"Adios"– dijo el poeta.

Al poco tiempo, el señor López volvía de la oficina. Subía tan cansado y enfadado que ni siquiera miró al agujero espacio-temporal cuando éste le saludó. Mucha más gente pasó aquella tarde por la escalera, pero ninguno se detuvo a hablar con el agujero espacio-temporal. El pobre, aburrido, se durmió. A la mañana siguiente, antes de que despertara llegó la señora de la limpieza.

–"¿Qué es éste machurrón tan grande en el rellano?"– se preguntó la buena mujer. Y cogió la balleta y comenzó a frotarle con todo su empeño. El agujero espacio-temporal no tuvo tiempo de decir esta boca es mía, en menos de un minuto la pared del rellano estaba completamente limpia.

El agujero espacio-temporal había desaparecido. ¿Dónde estará ahora? Probablemente en otra dimensión donde la gente tenga más tiempo para ser feliz y donde hablar con un agujero espacio-temporal sea una cosa mucho más común que en la Tierra.

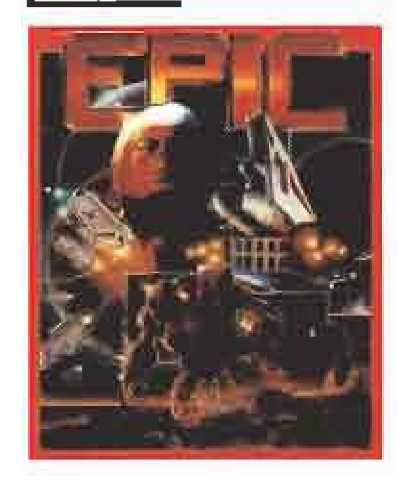
El único que subió al día siguiente fue el poeta, tenía mucha curiosidad por ver qué había ocurrido con su nuevo amigo. Al ver la pared blanca e impoluta, una lágrima resbaló por su mejilla, lentamente... lentamente.

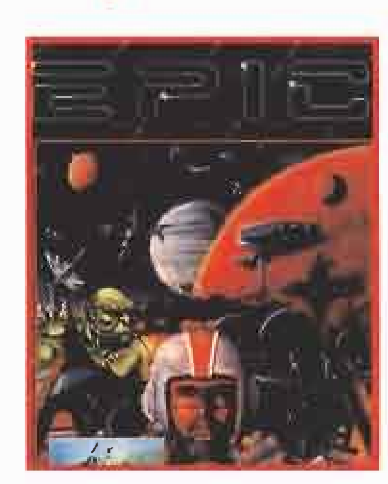
Luis María García
(Valencia)

El HUMOR de Ventura & Nieto



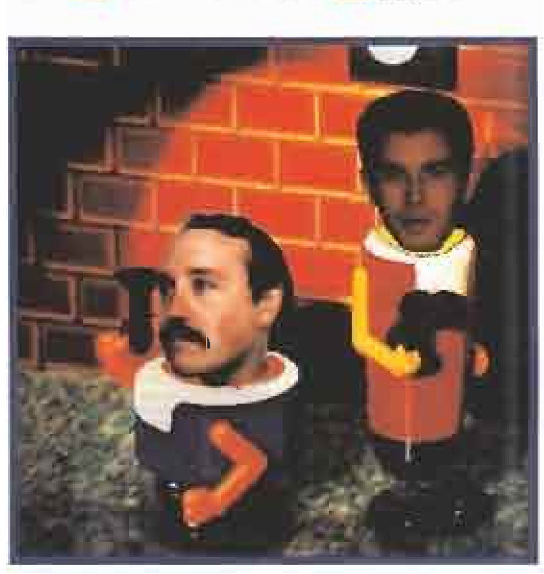
Busca las diferencias





Hay juegos que tardan años en salir y que sufren infinidad de cambios durante su desarrollo. Uno de ellos es «Epic», una aventura espacial de Ocean que aunque ya parece que está lista para ver la luz ha sufrido innumerables variaciones. Una de las más acusadas y que nos ha remitido Prudencio Gómez desde Vitoria es la metamorfosis de la carátula del juego. La primera sacada de una revista inglesa, no vamos a decir cuál, hace más de un año y la segunda, mucho más reciente, muestra un diseño absoluta y radicalmente diferente con la que se realizó en un principio. ¿A qué se deben estos cambios? Nosotros, chicos, confesamos nuestra total ignorancia acerca de los designios publicitarios de las compañías.

Los Nuevos Bonanza Bros



Aunque la verdad es que al principio nos fastidió un poco el "recochineo", los dos redactores de esta revista, Javier y Jose Emilio, hemos acabado por encontrarle la gracia al mote que nuestros "dicharacheros" compañeros nos han adjudicado: los nuevos Bonanza Bros. Para demostrarles que sentido del humor no nos falta y que sabemos aguantar una broma, no hemos perdido la ocasión de posar para la posteridad convertidos en los genuinos dobles de estos divertidos personajes, que eso sí, no son comparables en fama ni en talento a vuestros redactores favoritos...

FORMIDABLE *que se empiecen a escuchar rumores en el ambiente consolero de que la Super Famicon va a ser distribuida oficialmente en España antes de fin de año. Un notición que de momento no está confirmado por ningún lado, pero ya sabéis que cuando el río suena... agua lleva.*

LAMENTABLE *la desaparición momentánea de nuestra revista hermana, Microhobby, debido al ocaso que últimamente están sufriendo los ordenadores de ocho bits y que les ha impedido una continuidad en la recepción del material necesario para seguir funcionando con la regularidad que vosotros, los usuarios de Spectrum, os merecéis.*



GRATIS

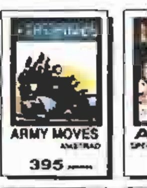


Con todos los pedidos recibidos, se enviará el nuevo súper-catálogo del 92 " SIMPSONS CONTRA WRESTLING " Más de 50 páginas a todo color con lo mejor para tu ordenador. Más de TRES MIL juegos, novedades, ofertas, súper-éxitos... Además complementos, joysticks, consumibles, cartuchos y accesorios de GAME BOY...

OFERTAS CINTAS

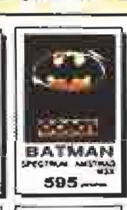












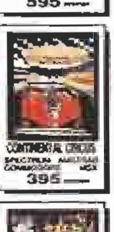




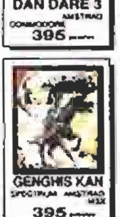






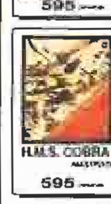














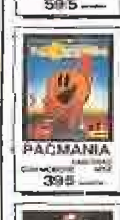






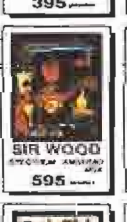




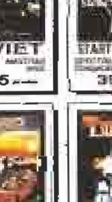
















ACTION FIGHTER 395 · ADIDAS FUTBOL 595 · ADIDAS TENIS 595 · ALTERED BEAST 595 · ARMY MOVES 395 · ASPAR 595 · AVENTURA ESPACIAL 395 · AVENTURA ORIGINAL 395 · BASKET F.M. 395 · BASKET MAGIC JOHNSON 395 · BATMAN 595 · BOMBER 595 · BUBBLE BOBBLE 595 · BUGGY RANGER 395 · BUITRE 1 395 · BUITRE 2 395

CABAL 595 · CALIFORNIA GAMES 1 595 · CAPITAN SEVILLA 395 · CAPITAN TRUENO 595 · CARLOS SAINZ 595 · CASTLE MASTER 395 · CAZAFANTASMAS 2 595 · CONTINENTAL CIRCUS 395 · COSA NOSTRA 395 · COZUMEL 595 · CRACK DOWN 595 · CRAZY CARS 2 395 · DAN DARE 3 395 · DOBLE DRAGON 2 595 · DOCTOR DOOMS 595 · DRAGON NINJA 595 · DYNAMIC DUO 395 · DYNAMITE DUX 595

DYNASTY WARS 595 · E - MOTION 395 · ESCAPE FROM PLANET... 395 · ESWAAT 595 · EXTERMINATOR 395 · EXTREME 395 · FORGOTTEN WORLDS 595 · FUTBOL MANAGER 2 595 · GALAXY FORCE 395 · GAME OVER 395 · GARFIELD 2 595 · GEMINI WING 395 · GENGHIS KAN 395 · GHOULS AND GHOSTS 595 · GI HERO 395 · GONZALEZ 395 · GOODY 395 · GRAND PRIX CIRCUIT 595

H.M.S. COBRA 595 · HAMMER BOY 595 · HEAVY METAL 395 · HELTER SKELTER 395 · HOSTAGES 595 · HOT ROD 395 · HUNT FOR RED OCTOBER 595 · HYDRA 395 · INDIANA JONES 595 · INTOCABLES 395 · ITALIA 90 595 · JABATO 595 · JET BIKE SIMULATOR 395 · JUNGLE WARRIORS 395 · KARATEKA 595 · KICK OFF 1 595 · LASER SQUAD 595 · LAST MISION 595

LINE OF FIRE 595 · LIVINGSTONE SUPONGO 1 395 · LOOPZ 395 · MARIO BROS 395 · MAZEMANIA 395 · MEGANOVA 395 · MEGAPHOENIX 595 · MIAMI VICE 395 · MOONWALKER 395 · MORTADELO 2 595 · MOT 395 · MOUNTAIN BIKE 395 · MUTANT ZONE 395 · NARCOPOLICE 595 · NAVY MOVES 595 · NIGHT HUNTER 595 · NINJA SPIRIT 395 · [illegible] 595

PACMANIA 395 · [illegible] 595 · [illegible] 595 · PAK RED DINAMITE 595 · PAK TITANIUMS 595 · PAK XAM 595 · PAK ZIGURAT 595 · PERICO DELGADO 395 · PETROVIC BASKET 395 · PICK AND PILE 395 · PICTIONARY 595 · PIPEMANIA 395 · POLE 500 C.C. 595 · POLI DIAZ 595 · PREDATOR 1 395 · RAINBOW ISLAND 595 · RAZAS DE LA NOCHE 595 · RICK DANGEROUS 1 595

ROBOCOP 1 595 · SAINT DRAGON 395 · SATAN 595 · SENDA SALVAJE 395 · SHADOW WARRIOR 595 · SHERMAN M-4 595 · SIMULADOR DE TENIS 595 · SIR WOOD 595 · SITO PONS 595 · SKULL AND CROSSBONES 395 · SNOOPY 595 · SOL NEGRO 395 · SOVIET 595 · START CONTROL 395 · STRIDER 1 595 · STRIDER 2 595 · STRIP POKER 595 · SUBBUTEO 595

SUPER WONDER BOY 595 · SWIV 395 · TEMPLOS SAGRADOS 595 · TERRAMEX 395 · TEST DRIVE 2 395 · TETRIS 595 · THE CYCLES 395 · THUNDERBLADE 595 · TIME MACHINE 395 · TINTIN 395 · TOOBIN 395 · TURBO CUP 395 · TURBO OUT RUN 595 · TURRICAN 1 595 · U.N. SQUADRON 595 · VOLLEYBALL SIMULATOR 395 · WANDERER 3D 395 · X - OUT 395

OFERTAS 16 BITS



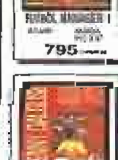






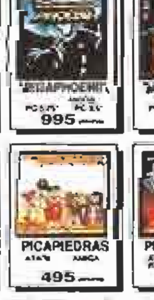
































[illegible] SIMULATOR 995 · ARMY MOVES 995 · ASPAR 995 · ASTERIX 1.495 · AVENTURA ESPACIAL 995 · AVENTURA ORIGINAL 995 · BAR GAMES 995 · BASKET MAGIC JOHNSON 995 · BASKET MASTER 995 · BOMB JACK 1 995 · BOXEO LOW BLOW 995 · CALIFORNIA GAMES 1 995 · CAPITAN BLOOD 495 · CAPITAN TRUENO 995 · CARLOS SAINZ 995 · CASTLE MASTER 995

CHARLIE CHAPLIN 495 · CHUBBY GRISTLE 495 · COLORADO 995 · CORSARIOS 995 · COZUMEL 995 · CRACKDOWN 995 · DEATH TRAP 995 · DEFENDERS OF EARTH 995 · [illegible] 995 · E MOTION 995 · EL LIBRO DE LA SELVA 995 · EMMANUELLE 1.495 · EQUIPO A 495 · ESKIMO GAMES 495 · EXTERMINATOR 995 · FIRE POWER 995 · FLIGHT PATH 737 795 · FULL METAL PLANET 495

FUTBOL MANAGER 1 795 · GAME OVER 995 · GARFIELD 2 995 · GONZALEZ 995 · GRAND PRIX CIRCUIT 995 · HAMMER BOY 995 · HORSE RACING 995 · HOSTAGES 995 · HOT SHOT 795 · HUNT FOR RED OCTOBER 495 · HYDRA 995 · [illegible] 995 · INTERNATIONAL KARATE 995 · ITALIA 90 995 · JACK NICKLAUS 995 · [illegible] 995 · KARTING GRAND PRIX 795 · KENNEDY APPROACH 995

KENNY DALGLISH FUTBOL 995 · LEGEND OF THE LOST 995 · LIVINGSTONE SUPONGO 1 395 · LOOPZ 995 · [illegible] 495 · MAYA 995 · MAYDAY SQUAD 995 · MEGAPHOENIX 995 · MICHEL 995 · MINDBENDER 495 · MISSION IMPOSSIBLE 2 995 · MOT 995 · MUTANT ZONE 995 · NARCOPOLICE 995 · NAVY MOVES 995 · NEATHER WORLD 495 · NEVER MIND 495 · OPERATION NEPTUNE 995

OTELLO KILLER 495 · PACMANIA 495 · PAK 3 DE OPERA 995 · PAK ORO DEL COMIC 995 · PARIS DAKAR 995 · PETER BEARDSLEY 495 · PHANTOM FIGHTER 495 · PICAPIEDRAS 495 · PICK AND PILE 995 · PINBALL 1ST PERSON 995 · PINBALL MAGIC 995 · POLE 500 C.C. 995 · POLI DIAZ 995 · POWER BOAT 995 · POWER DRIFT 995 · PROFESOR MARIARTIS 995 · PROHIBITION 995 · PUERTOS DE ESCALA 995

PURPLE SATURN DAY 495 · RALLY CROSS 995 · REVELATION 995 · RICK DANGEROUS 1 995 · ROCK AND ROLL 495 · ROGER RABBIT 1.495 · ROGUE TROOPER 995 · SCORPIONS 995 · SECONDS OUT 795 · SENTINEL WORLDS 995 · SHERMAN M-4 995 · [illegible] 995 · SIR WOOD 995 · SITO PONS 995 · SKULL AND CROSSBONES 995 · SOL NEGRO 995 · SOVIET 995 · START CONTROL 995

STRIP POKER DELUXE 995 · STRYX 495 · STUNT CAR RACER 995 · SUBBUETO 995 · SUPER SKI 495 · SUPERMAN 995 · TARGHAN 995 · TERRAMEX 495 · THAI BOXING 795 · THE PLAGUE 995 · THUNDERSTRIKE 995 · [illegible] 995 · TOI ACID GAME 995 · TOYOTTES 995 · TRANTOR 495 · ULISES 995 · WIZARD WAR 495 · WORLD DARTS 495



LA MEJOR FORMA DE PEDIR JUEGOS POR CORREO

LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 Y RECIBIRAS EN TU CASA TUS JUEGOS PREFERIDOS

CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR POR CORREO.

TODOS LOS HITS

BUILDER LAND — PROEIN · CARMEN SANDIEGO — DRO · SHADOW SORCERER — ERBE · F-14 TOMCAT — ERBE · BLACK CROWN — ERBE · ELF — ERBE · LA COLMENA — SYSTEM 4 · BONANZA BROS — ERBE · ELITE + — ERBE · MEGA TWINS — ERBE · SQUASH — SYSTEM 4 · PAK SOCCER STARS — PROEIN · PAK DINAMIC 92 — DRO

DARKMAN — ERBE · DAS BOOT — DRO · DESAFIO TOTAL — ERBE · DESPERADO 2 — ERBE · DICK TRACY — PROEIN · DRAKHEN — ERBE · PAK AIR COMBAT ACES — DRO · ROBIN HOOD — ERBE · LAST BATTLE — DRO · RUGBY — SYSTEM 4 · SIM EARTH — ERBE · PAK MEGA BOX — DRO · PANG — ERBE · PANZA KICK BOXING — PROEIN · PREDATOR 2 — ERBE

EL GRAN HALCON — ERBE · STRIP POKER DELUXE 2 — PROEIN · EUROPEAN SUPERLEAGUE — PROEIN · F-16 COMBAT PILOT — SYSTEM 4 · F-19 STEALTH FIGHTER — ERBE · TIP OFF — SYSTEM 4 · WILD WHEELS — ERBE · BABY JO — PROEIN · DEATH BRINGER — PROEIN · CISCO HEAT — ERBE · HEART OF CHINA — ERBE · PREHISTORIK — PROEIN · PRO TENNIS TOUR 2 — DRO · RAILROAD TYCOON — ERBE · REGRESO AL FUTURO 3 — ERBE · RICK DANGEROUS 2 — ERBE · ROBOCOP 2 — ERBE

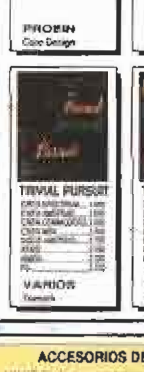
F-29 RETALIATOR — ERBE · FINAL FIGHT — ERBE · GAUNTLET 3 — ERBE · GAZZA 2 — PROEIN · GOLDEN AXE — ERBE · HERO QUEST — DRO · DOUBLE DRAGON 3 — DRO · PIT FIGHTER — DRO · RODLAND — DRO · SUPER SPACE INVADERS — DRO · KNIGHTS OF SKY — ERBE · ROBOZONE — ERBE · SHADOW DANCER — ERBE · SILENT SERVICE 2 — ERBE · SIMPSONS — ERBE

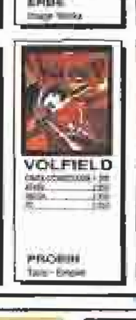
3D CONSTRUCTION KIT — DRO · ROBOCOP 3 — ERBE · A.D.S. — PROEIN · SUPER MONACO — ERBE · SUPER OFF ROAD — ERBE · TEAM SUZUKI — DRO · TERMINATOR 2 — ERBE · TEST DRIVE 3 — DRO · KING QUEST V — ERBE · LEMMINGS — DRO · LINKS — ERBE · LONE WOLF — SYSTEM 4 · LOOM — ERBE · M1 TANK PLATOON — ERBE















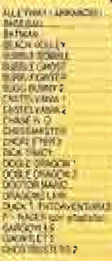
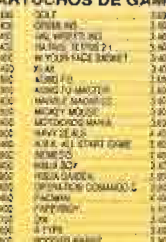



BASEBALL — DRO · BATTLE COMMAND — ERBE · BLOODWYCH — ERBE · BLUES BROTHERS — PROEIN · BOXING MANAGER — SYSTEM 4 · BUDOKAN — DRO · THUNDER HAWKS — PROEIN · TOKI — ERBE · TORTUGAS NINJA 1 — ERBE · TORTUGAS NINJA 2 — ERBE · TOUR DE FRANCIA — ERBE · TOYOTA CELICA — DRO · MANCHESTER UNITED — SYSTEM 4 · MANIAC MANSION — ERBE · MERCS — ERBE · EL PADRINO 3 — ERBE · MYSTICAL — ERBE

SMASH T.V. — ERBE · SPACE QUEST IV — ERBE · JET FIGHTER 2 — ERBE · KICK OFF 2 — SYSTEM 4 · TRIVIAL PURSUIT — VARIOS · TURRICAN 2 — ERBE · VOLFIELD — PROEIN · WORLD SOCCER SEGA — DRO · WRATH OF THE DEMON — PROEIN · WWF WRESTLING — ERBE · NAVY SEALS — ERBE · NIGHT SHIFT — ERBE · NORTE Y SUR — ERBE · ALIEN STORM — ERBE · OUT RUN EUROPA — ERBE · PAK JAMES BOND — DRO



CARTUCHOS DE GAME BOY

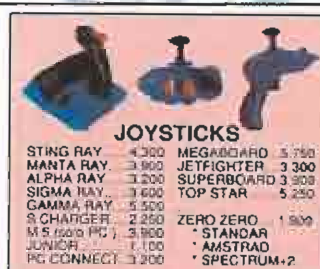



ACCESORIOS DE GAME BOY



JOYSTICKS

STING RAY	4.300	MEGABOARD	5.750
MANTA RAY	3.900	JETFIGHTER	3.300
ALPHA RAY	3.200	SUPERBOARD	3.900
SIGMA RAY	3.600	TOP STAR	5.250
GAMMA RAY	5.500		
S CHARGER	2.250	ZERO ZERO	1.900
M.S (para PC)	3.900	* STANDAR	
JUNIOR	1.100	* AMSTRAD	
PC CONNECT	3.200	* SPECTRUM+2	



DISCOS VIRGENES NASHUA

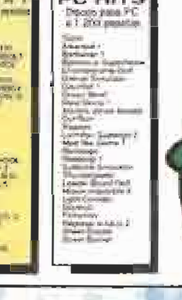
Todos los discos viene con su caja de cartón original y pegatinas más un archivador de plástico

Caja 10 discos NASHUA 5.25"	990 pesetas
Lote de 5 cajas	4.490 pesetas
Caja 10 discos NASHUA 3.5"	1.950 pesetas
Lote de 5 cajas	8.900 pesetas

GARANTIA 100 X 100



MICROCLUB 2 X 1



PC HITS



Si aun no eres telecliente, no te preocupes, con el primer pedido te enviaremos la tarjeta de TELEJUEGOS con tu nombre.

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deseo recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR

- ☐ CINTA SPECTRUM
- ☐ DISCO SPECTRUM
- ☐ CINTA AMSTRAD
- ☐ DISCO AMSTRAD CPC 6128
- ☐ CINTA COMMODORE
- ☐ CONSOLA GAME BOY
- ☐ CINTA MSX
- ☐ DISCO MSX
- ☐ ATARI ST
- ☐ PC DE 5.25
- ☐ AMIGA
- ☐ PC DE 3.5

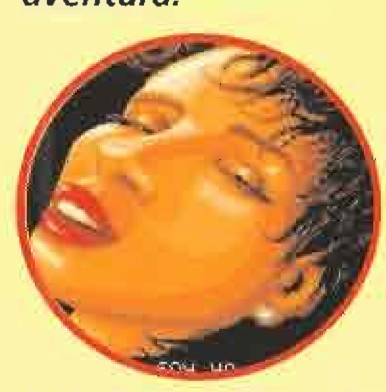
MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieran recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	



- TOMAHAWK
- Disponible: **ATARI, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC VGA**
- T. Gráficas: **HERCULES, CGA, EGA, VGA**
- **Aventura**

Los amantes de la aventura estamos de suerte. Los chicos de Tomahawk acaban de lanzar un extraordinario programa en el que se entremezcla la acción, el misterio y el sexo en un desafío total, aunque esta vez el protagonista del juego no es un Scwartzenegger cualquiera sino una encantadora y sensual azafata. Acompáñanos, junto a Doralice May, en esta interesante aventura.

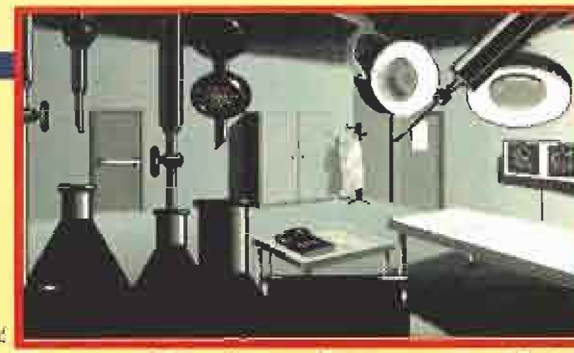


El Doctor Miller, un afamado científico, ha desarrollado una extraordinaria droga estimulante que revolucionará el mundo de la cirugía. Desgraciadamente, otro investigador, Peter Hillgate, esta vez un hombre sin escrúpulos, enterado de la existencia de la milagrosa sustancia está dispuesto a todo para conseguirla...aquí comienza tu misión.

Por una vez el protagonista de un programa de ordenador no es él, sino ella. En este caso tomaremos el papel de una azafata, Doralice May, nombre exótico donde los haya, que ha tenido un problema en uno de sus vuelos: un infarto acabó con la vida de un pasajero. Su última voluntad fue que la joven encontráse una misteriosa ampolla en su maleta y la llevárse al Laboratorio Quantum. Aquí comienza la aventura, en una habitación de hotel, con sólo 48 horas por delante, con un maletín cerrado que no es nuestro y sin saber qué hacer con él.



Ls ciudad en la noche encierra muchos misterios, quizás demasiados para una simple azafata.



La aventura de Doralice no solo transcurre en ambientes exóticos. También hay lugares poco agradables que visitar.



Uno de nuestros primeros problemas va a ser el conseguir abrir el maletín y encontrar la cápsula.



No podia faltar un coleccionista de arte entre los personajes que van a enfrentarse contra nosotros.



Hay lugares en el juego que nos arrepentiremos de visitar aunque sean imprescindibles para terminar la aventura.



Un ligón en la piscina es algo que nos encontraremos muy a menudo en los hoteles que recorramos.

EXTRACTOS DEL DIARIO DE DORALICE MAY

En menudo berenjenal me he metido, yo que me prometía unas muy felices aunque cortas vacaciones y ahora estoy aquí, perdida con un maletín que no es mío. Lo primero que tengo que hacer es abrirlo. A ver creo que la clave era algo así como AAAH o AUUUG, no, ahora lo recuerdo, AARGH. Ya está abierto. Ahora, ¿dónde andará la dichosa ampolla? Quizás en el interior del cepillo de dientes. Pero no puedo enchufarlo. A lo mejor en el cajón de la cómoda... si, ahora no hay más que apretar un botón y...

Ahora lo tengo más peliagudo, tengo que esconder la cápsula, ¿debajo de la alfombra? Demasiado obvio. ¿En la cama? No quiero que se rompa cuando la utilice. Tengo una idea: si abro la nevera y coloco la ampolla en la cubitera cubriéndola luego con agua es posible que nadie la encuentre. ¡Buff! No va mal la cosa. Ahora un paseito a la recepción del hotel.

No parece que haya nadie, sólo esta revista erótica, ¡caramba! ¡vaya fotos! Parece que debajo de ella hay una agenda, voy a abrirla. Ya tengo el teléfono del laboratorio Quantum. Cogeré además este llavero que hay sobre la mesa y esta ficha que he encontrado en el cenicero. Me imagino que debería llamar a este número, subiré otra vez a mi habitación...

...De nuevo en el hall. Ahora tengo una cita en la piscina, pero antes debería intentar conseguir una llave para este llavero vacío. Se lo enseñaré a la recepcionista...

¡Caramba! Aqui está mi amiga Prisca. Quizás sepa algo. Hablaré con ella. Ya tengo una linterna vacía y además se me ha ocurrido dar las luces de la piscina y he encontrado un extraño colgante. Tantas emociones... necesito un café. Guardaré uno de los terrones para luego y saldré a ver si encuentro el laboratorio. Pero antes me daré una vuelta por las cabinas de baño para comprobar si esta llave me sirve para algo. ¡Hay un walkman! Pero está estropeado. A lo mejor las pilas sirven para mi linterna. Exacto...

LA DROGA QUE REVOLUCIONARÁ AL MUNDO



Fascinante

«Fascination» es uno de los pocos juegos que hemos visto últimamente que no sólo intenta, sino que consigue, envolvernos en su argumento y nos manda de cabeza al "fascinante" mundo que nos propone su equipo de programación, el mismo que nos trajo «Emmanuelle» y «Geisha». Con estos antecedentes en su haber os podréis imaginar que el sexo tiene una parte muy importante en la excitante aventura que se nos ha propuesto.

La forma de control del juego es muy sencilla. Con el ratón y combinaciones de sus dos botones es posible manejar todos los objetos y desplazarnos de un lugar a otro con suma facilidad. Cada lugar posee una pantalla diferente, que deberemos examinar con la mayor atención posible, y esconde determinados secretos que nos conducen a nuevos lugares. «Fascination» es un programa en el que se avanza con relativa facilidad porque ha sido realizado de forma escalonada y el mismo jue-



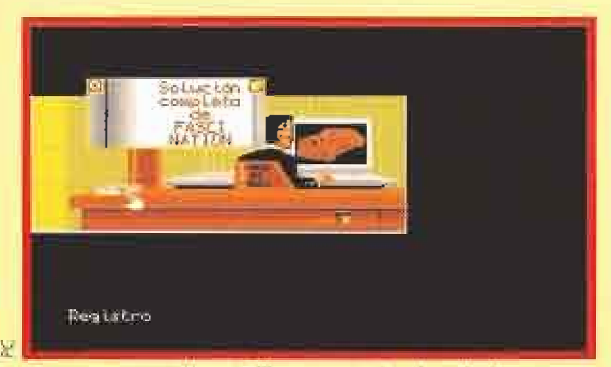
Las imágenes digitalizadas que aparecen en el juego son de lo mejor que se ha hecho para compatibles.



Cada una de las pantallas está inscrita en una forma, llamemoslé así, sugerente.



Muchas veces podremos manipular los objetos que tenemos en nuestras manos. Fijaos en la revista.



Aunque encontréis este libro en vuestro deambular no penséis que váis a conseguir abrirlo: es falso.



Existen personajes que no desean que les molestes, y sus respuestas serán bastante bruscas.



Cuando un francotirador dirige su punto de mira hacia ti, comienza a preocuparte. Alguien te sigue la pista.

Acción, misterio, lujo y unas gotitas de sexo son los ingredientes que dan sabor a este explosivo coctel.

go nos indicará la mayor parte de las veces si nos falta algo para proseguir la aventura. Esto a veces es una ayuda y otras sin embargo, una complicación que nos impide avanzar si nos quedamos "atascados".

Una gran realización técnica

Tras jugar un rato con este sensacional «Fascination» nos daremos cuenta de que supera en mucho a cualquiera de los dos programas anteriores de Muriel Tramis, la autora de la idea original. Si «Emmanuelle» tenía el argumento y «Geisha» los gráficos, «Fascination» reune las virtudes de los dos y elimina sus defectos.

A nivel gráfico, todas las pantallas están realizadas de forma genial, repletas de animaciones y detalles, e incluso el sonido, están incluidas las tarjetas más populares para compatibles, posee una innegable calidad. En todo caso debemos tener en cuenta que la distribuidora española del juego ha separado, las versiones en 16 colores de la de 256. Siendo esta última la que, lógicamente, posee los mejores gráficos y con la que nos podremos introducir de lleno en la aventura.

Con «Fascination» ha llegado la consagración de Muriel Tramis. Dicen que a la tercera va la vencida y en este caso es completamente cierto. No se le puede poner ninguna pega a un producto tan cuidado a todos los niveles como éste «Fascination», un programa que nos traslada a un mundo increíble que nos tendrán embelesados frente a la pantalla.

J.G.V.



MAD TV

¡La guerra de la audiencia ha llegado a nuestros ordenadores! A partir de ahora las cadenas privadas van a tener un serio competidor: «Mad TV». Una emisora loca, loca, que tiene una interesante particularidad: es tuya. Sí, como lo oyes. Prepárate para convertirte en el responsable de programación de la televisión más desternillante de los states. ¡Cámaras! ¡Acción!

- **RAINBOW ARTS**
- Disponible:**PC**
- En preparación:**ST, AMIGA**
- V. Comentada:**PC**
- T.Gráficas: **EGA, VGA**
- **Simulador/ Estrategia**

Por nuestra redacción llevaba ya varios meses dando vueltas una demo de un programa muy extraño llamado «Mad TV» que nuestros duendecillos habían examinado con curiosidad. Ahora por fin llega a nuestro país la versión española y definitiva de uno de los juegos de estrategia más interesantes de la historia del software de entretenimiento.

«Mad TV» es un juego de estrategia, no, es una simulación, bueno, son las dos cosas en una. La verdad es que se trata de un curioso programa que nos pone al frente de una emisora de televisión, con un doble objetivo: hacerla rentable y conseguir que su presentadora estrella se enamore de nosotros. Tras muchas horas de juego nuestros expertos no sabrían a ciencia cierta deciros cuál de estas dos misiones os va a complicar más la vida. Pero mejor será que comencemos por el principio.

Ganar audiencia

Como directores ejecutivos de «Mad TV» tendremos que establecer la programación de nuestra emisora hora a hora intentando que cada vez suba más la audiencia. Nuestros oponentes, porque haberlos haylos, son Sun TV y Fun TV, emisoras que para fastidiar también están situadas en el mismo edificio que nosotros.

Todo el programa transcurre en un rascacielos de trece plantas dividido en una serie de despachos, en ellos deberemos arreglar las cosas para que Mad TV funcione a la perfección. En unos pisos u otros encontraremos agencias de anunciantes, –esenciales para establecer contratos de publicidad–, estudios de televisión, –allí iniciaremos nuestras propias producciones–, guionistas a sueldo, agencias de noticias, y en fin, todo lo necesario para rellenar las horas de programación que tenemos a nuestra disposición.

La pantalla principal del programa está dividida en cuatro zonas. La más grande muestra una imagen del edificio y en ella podremos vernos entrando y saliendo de los diversos despachos así como también podremos relacionarnos con el resto de los personajes del juego.

En la esquina inferior derecha de nuestro monitor aparece una familia típica sentada confortablemente en un enorme sofá, cuantos más miembros de esta familia haya en él más gente estará viendo nuestra programación. La parte inferior central contiene el indicador del tiempo transcurrido desde el inicio de la emisión, el dinero que poseemos, –¿acaso creíais que os iban a regalar los programas?–, y el índice de audiencia.

Y, por último, la televisión que veréis abajo a la izquierda nos mantiene continuamente informados de lo que están poniendo en cualquiera de las tres emisoras del edificio.

Esta es Betty la hermosa protagonista de nuestra historia. La chica que nos ha robado el corazón y por la que vamos a ser capaces de trabajar duro para conseguir que nuestra emisora sea la más importante del país. Su despacho personal está en el último piso del rascacielos y deberemos pasearnos por él de vez en cuando.



El señor Roffer es el verdadero dueño de Mad TV y además nuestro jefe. Cascarrabias e implacable, como buen ejecutivo, será el encargado de darnos las malas noticias dia tras dia. Un agradable paseito matutino por su oficina es obligado antes de comenzar las emisiones de la programación.



¿Qué mejor que una buena película famosa para aumentar los niveles de audiencia? El único problema que nos vamos a encontrar es que los derechos de emisión de los filmes más conocidos cuestan mucho dinero y la única forma de conseguirlo es aumentar la cuota de publicidad. ¡Así es la vida!

LA GUERRA DE LA AUDIENCIA





PC

Una de las formas de mantener la salud financiera de la emisora es realizar un buen número de programas de producción propia. El problema es que desde que comienza el proyecto hasta que está terminado pasarán algunas semanas durante las cuales habrá que tirar de donde sea para mantener la audiencia.



PC

Nuestra oficina es el lugar desde donde podremos controlar las diferentes opciones del juego, los niveles de audiencia, la programación, el número de satélites que tenemos disponibles y un sinfín más de detalles que serán imprescindibles en este nueva y apasionante aventura.



PC

El portero del edificio, aunque no muy agraciado físicamente, nos dará más de una información muy valiosa que nos servirá para mantenernos en la brecha y lograr que Mad TV consiga superar a sus dos poderosas competidoras. Acostúmbrate a coger el ascensor y charlar con él de vez en cuando.



CONSEJOS Y TRUCOS

– Si eres capaz de interrogar al portero con habilidad podrás conocer muchos de los secretos de las emisoras de la competencia.

– En un primer momento olvídate de Betty e intenta que el nivel de audiencia aumente por lo menos un mínimo. Entonces es cuando deberás comenzar a "atacarla".

– Vigila con mucho cuidado la hora de emisión de los programas, hay algunos que no te darán un buen resultado si no aciertas con su momento adecuado.

La chica mas linda al oeste del Pecos

Hay un personaje en este «Mad TV» que no podíamos dejar de nombraros: Betty Botterblom. Aunque todavía no lo sepáis estáis profundamente enamorados de ella, aunque de momento parece odiaros, esa es la razón por la que también deberéis pensar en sus gustos antes de establecer una programación. El objetivo final del juego es casaros con ella así que no la perdáis en ningún momento de vista y no perdáis tampoco la oportunidad de camelarla con algún regalito. Puede que de esta forma consigáis el "Sammy", que como todos sabéis es el mejor premio que se concede a la televisión, o evitéis que el dueño de la emisora, Mr. Raffer, os cese fulminantemente.

Con una mujer de por medio, por favor, no nos tachéis de machistas, las cosas no podían ser nada fáciles y «Mad TV» os va a hacer sudar la gota gorda hasta que consigáis ganar el dinero suficiente como para comprar buenos programas y mantener altas las cotas de audiencia.

Original al 200 por 100

Si «Mad TV» tiene una baza en su favor es la de ser absolutamente original y endiabladamente divertido. ¡Ojo! eso no quiere decir que sea sencillo, al contrario, el enorme número de opciones posibles, a pesar de que sus programadores se han esforzado en hacerlo asequible y su manejo es muy simple, hace que el juego se complique demasiado en algunos momentos. Menos mal que su impecable realización y su entretenidísimo argumento tan cercano a nosotros, así como sus cuidados gráficos, le salvan antes de que suene la campana.

¿Quién decía que en el mundo del videojuego estaba ya todo inventado? Rainbow Arts nos acaba de demostrar que no es así y que todavía se pueden hacer grandes programas si eso que se lleva sobre los hombros, sí, hombre, la cabeza, se utiliza para pensar y no sólo para llevar sombrero.

«Mad TV» es un gran programa, digno de vuestros ordenadores y capaz de haceros pasar el tiempo de una forma divertida sin necesidad de masacrar ningún marciano. Palabra, merece la pena.

J.G.V.



Mordamir... Yo recordaba los días de mi juventud, cuando tan ansioso estaba por aprender los secretos de la brujería. El viejo hechicero Mordamir me tomó como discípulo y me enseñó pacientemente las artes mágicas. Me explicó cómo leer los runos y liberar su poder, me enseñó el valor de los hechizos y del fuego. Mordamir fue mi maestro, mi guía en el oscuro mundo de la hechicería, mi amigo.

Han pasado muchos años desde que ví por última vez al viejo maestro. Había llegado a pensar que probablemente estaría ya muerto cuando, hace unas noches, me llamó en sueños. Me desperté con la firme sensación de que Mordamir vivía, atrapado en una caverna sin fondo, y me puse en marcha para desvelar los secretos del Inmortal.

PRIMER NIVEL

Mi aventura comenzó en una pequeña antecámara que conducía al primer nivel del laberinto con la única ayuda del "Códex de la Serpiente", un viejo libro en el que Mordamir revelaba algunos de los secretos del laberinto de Erinoch.

Al acercarme a la mesa circular situada en el centro de la sala, una imagen del viejo maestro se materializó y pronunció un mensaje. Pero las palabras no iban dirigidas a mí sino a Dunric, otro de sus muchos discípulos, y en ellas solicitaba su ayuda diciendo que estaba prisionero en lo más profundo de las mazmorras.

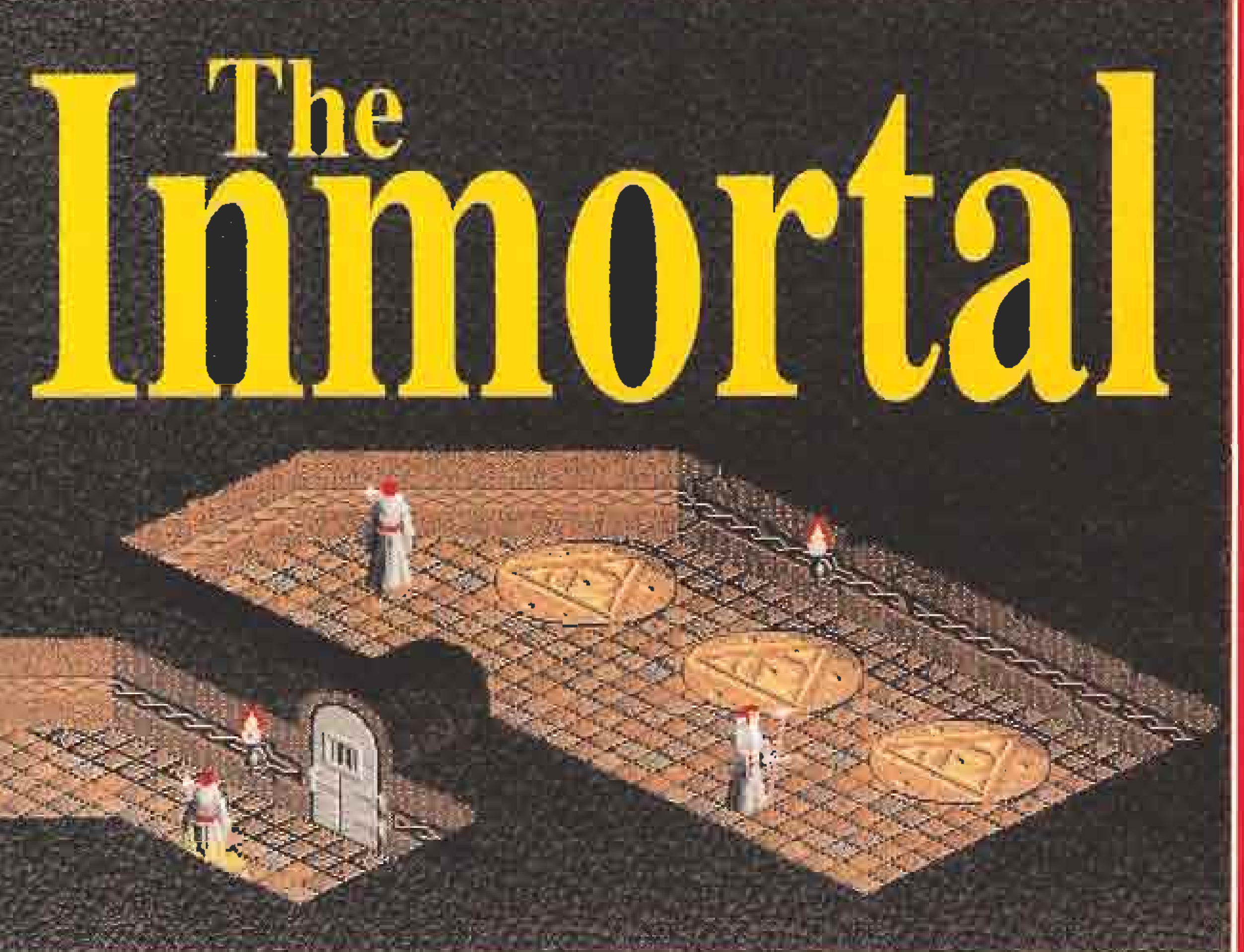
Aún sin conocerle, sabía que contaba con un amigo en mi



El sol de la mañana despertaba lentamente mientras yo recorría la ruta olvidada que se internaba en el valle. Las sombrías ruinas de grandes templos y torres emergían sobre la hierba como los huesos de una bestia colosal. Esta era la antigua ciudad de Erinoch, destruida por el fuego de los dragones hace más de mil años. Mordamir hablaba a menudo de esta gran ciudad y del laberinto que había bajo ella.

Dentro del laberinto

The Inmortal



aventura y que ambos teníamos el mismo propósito.

Al atravesar la puerta encontré el cadáver de un hombre en el suelo. Tras luchar cuerpo a cuerpo contra un goblin que me atacó en cuanto entró en la sala, pude acercarme al cadáver y examinando sus pertenencias conseguí un anillo con el nombre de Dunric y un conjuro con el cual obtener tres bolas de fuego. Activé inmediatamente el conjuro y llegué a la conclusión de que el desafortunado era Erek, el sirviente de Dunric.

Atraído por un inconfundible ruido de espadas luchando, me dirigí rápidamente hacia la izquierda. Allí un goblin peleaba contra un humano al borde del agotamiento. Debía intervenir antes de que fuera tarde, y lancé contra el goblin la primera de mis tres bolas de fuego.

La poderosa criatura cayó al suelo fulminada y el hombre al que había salvado la vida, agradecido por mi intervención, me explicó que era Ulindor, el sirviente personal de Mordamir, y que el viejo maestro estaba prisionero en el nivel más profundo del laberinto. Tras entregarme una llave, Ulindor desapareció como por arte de magia.

La llave abría un cofre situado en la misma habitación. Allí encontré varias monedas de oro, una bolsa con cebos, un saquito de esporas, una botella de agua y un mapa. Abandoné finalmente la habitación por la puerta del extremo superior.

En la próxima sala, un goblin custodiando un cofre fue fácil presa de la segunda bola de fuego. El cofre contenía más oro, una llave y una nota. Leí rápidamente la nota, que hablaba de unas peligrosas sombras, invisibles criaturas amantes de la oscuridad, que solamente podían ser detectadas por la silueta que la luz dibujaba sobre ellas.

La siguiente habitación no contenía nada de interés pero estaba protegida por flechas que surgían de las paredes cada vez que alguien pisaba las baldosas del suelo que las activaban. Sin embargo, un dibujo de esta ha-

bitación en el Códex me resultó de gran ayuda para encontrar el camino seguro.

En la siguiente habitación algo atrajo mi atención. Examiné el mapa y reconocí esta sala y la siguiente como las que estaban dibujadas en él. En el mapa podían observarse varios puntos que, sin duda, debían ser trampas. Observando la localización de los puntos en el mapa no me fue difícil encontrar un camino seguro siguiendo la pared izquierda para abandonar la sala.

La siguiente habitación era grande y oscura. Enseguida recordé el contenido de la nota: ¡las sombras de las que hablaba debían encontrarse aquí y yo no podía verlas! Rápidamente me acerqué a la pared y disparé mi última bola de fuego para encender la antorcha que había en ella. Agradecí a los dioses el resplandor de la luz que me permitía ver los movimientos de las sombras que ya se acercaban amenazadoras hacia mí.

Pero las sombras no eran mi única preocupación, ya que debía recordar la localización de las trampas marcadas en el mapa. Vigilando las sombras y las trampas crucé cuidadosamente la sala hasta alcanzar un cofre en el que encontré un amuleto y un conjuro. Sin perder un instante me dirigí hacia la puerta. Estaba cerrada, pero por suerte tenía la llave.

El montón de paja que había en el suelo fue el lugar perfecto para descansar tras los peligros que acababa de vivir. Al despertar tras un agitado sueño, un curioso objeto llamó mi atención. Una joya, incrustada en el suelo, activaba sin duda algún extraño mecanismo si el rayo de sol que atravesaba una hendidura de la pared la alcanzaba. Pero el rayo estaba lejos, y aunque cada año se acercaba más a la joya tardaría siglos en llegar a ella. Demasiado tiempo.

Elevé el amuleto a la luz y conseguí reflejar el rayo hasta alcanzar la gema. Una trampilla se abrió en el suelo y descendí por ella hacia el siguiente nivel del laberinto.

SEGUNDO NIVEL

Dos informes masas de fango verde se movían erráticamente por la sala. Evitando su contacto pude recoger una gema roja y acercarme a un montón de huesos. Enseguida pude comprobar que pertenecían a Arinar, un poderoso señor que se internó en el laberinto de Erinoch buscando la mítica Agua Sagrada que, según las leyendas, curaba todas las heridas. Evidentemente las criaturas de fango habían acabado con los sueños de Arinar, pero yo aún podía recoger a Solondul, la famosa espada que ahora yacía junto al cadáver de su dueño, la cual multiplicó instantáneamente mi eficacia en el combate. No seguí buscando entre los huesos, tal vez iba a encontrar una desagradable sorpresa.

En la habitación norte Omar, el mercader árabe, había montado su puesto. Me ofreció un aceite que, según él, debía aplicarse sobre las botas para evitar el contacto de las criaturas de fango. Parecía un producto interesante, pero yo no tenía las 80 monedas de oro que me pedía. Estuvimos regateando un buen rato y Omar accedió a venderme el aceite por 60 monedas.

Unos resplandores en movimiento me alertaron rápidamente. Eran los Will O'Wisps, los espíritus errantes eternamente hambrientos de carne mortal. Activé el conjuro hallado en el nivel anterior y los espíritus comenzaron a girar amigablemente a mi alrededor, dispuestos a recibir una orden mía para atacar a quien yo quisiera.

La ocasión no se hizo esperar. En la siguiente sala los dos goblins que custodiaban una puerta cayeron uno tras otro ante el ataque de los Will O'Wisps cuando yo los liberé por el mero hecho de leer el conjuro de nuevo. Tras examinar a los goblins muertos y encontrar en uno de ellos un saquito con polvo de la felicidad entré con sigilo en la habitación que custodiaban.

Gresh el Sabio, rey de los goblins, se encontraba en dicha sala protegido por dos de sus soldados. Me quedé paralizado, temiendo una reacción violenta por su parte, pero ante su pasividad me acerqué despacio al montón de tierra situado a mi izquierda y, tras arrojar en él las esporas, abandoné a toda prisa la habitación antes de ser atrapado. Esperé unos segundos fuera y, al volver a entrar, me encontré con un espectáculo desolador. Las esporas habían germinado sobre la tierra mágica, y sus venenosos efluvios habían acabado con la vida de los tres goblins.

Pero no, el rey no estaba aún muerto. Me acerqué a él y hablando con dificultad me rogó que le diera agua de la fuente mágica. Recordé la botella que había encontrado en el primer nivel y le dí de beber.

Agradecido, Gresh el sabio me habló de la forma de abandonar el nivel. Habló de tres gemas, de criaturas de fango, de una roca que se convertía en gema, de una secuencia derecha-izquierda-centro... No pudo decir más. Al agachar la cabeza y quedar para siempre en silencio abrió la mano liberando una llave. Regresé a la habitación de Omar. Allí recogí una piedra que había en el suelo y salí por la puerta de la izquierda. Un gigantesco troll me atacó en cuanto entré en la sala, pero yo estaba demasiado inmerso en la aventura como para dejarme vencer. Abandoné el cadáver del troll muerto y continué mi camino.

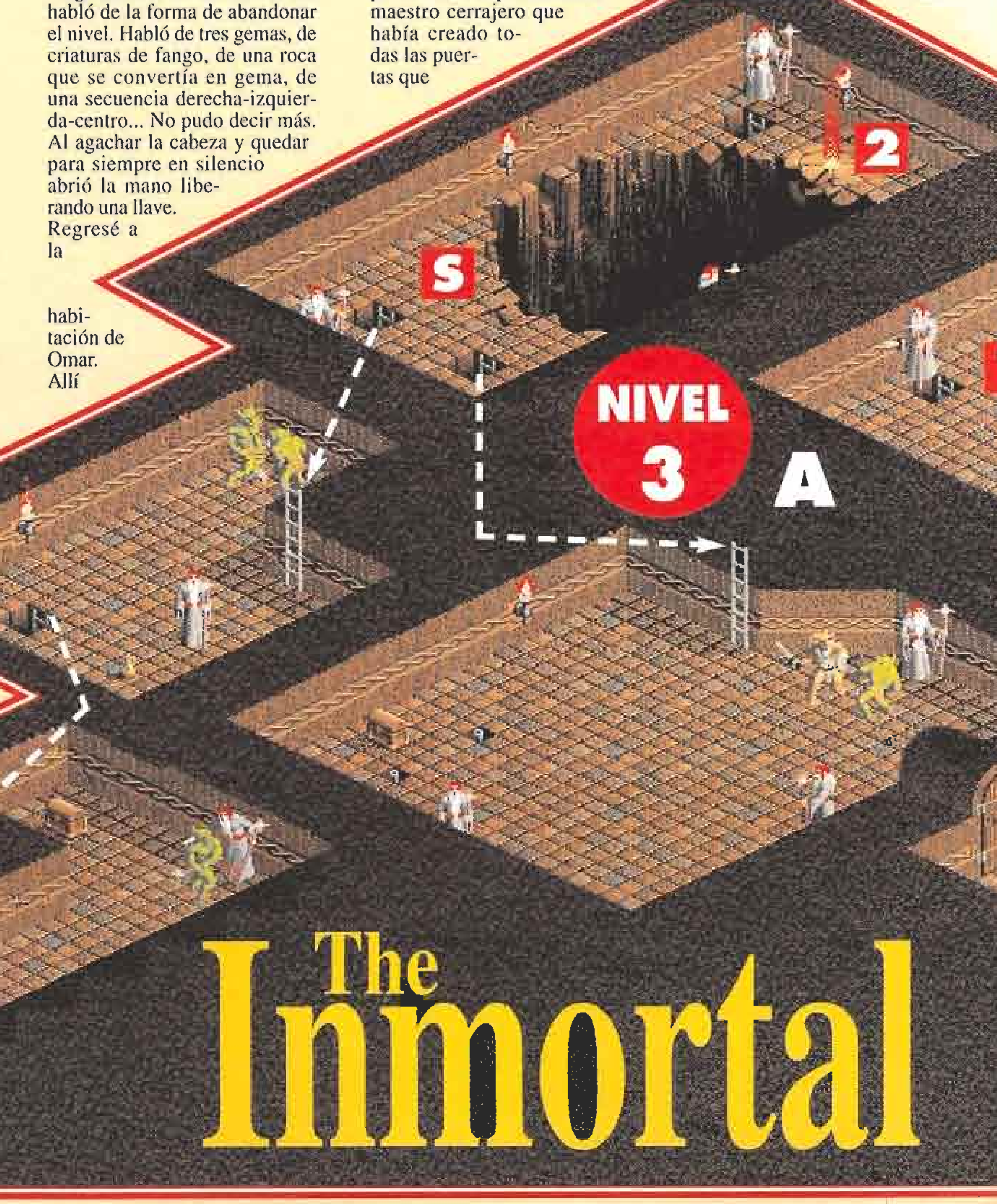
En la siguiente sala no tuve dudas para reconocer al personaje que había en ella. El enano que estaba tallando una gema no podía ser otro que Lindli, el maestro cerrajero que había creado todas las puertas que comunicaban los niveles del laberinto de Erinoch y había diseñado los retorcidos mecanismos que las abrían. Lindli, de naturaleza tosca y huraña, no parecía estar dispuesto a entregarme su gema, pero bastó con arrojar al aire el polvo de la felicidad para que su carácter se transformara y me diera espontáneamente su joya. Antes de seguir adelante decidí dormir un rato para reponer fuerzas.

En el siguiente corredor había dos nuevas criaturas de fango, por lo que antes de entrar en él utilicé el aceite de Omar sobre mis botas, las cuales lo absorbieron rápidamente. Pero el aceite se secaba por segundos y en poco tiempo volvería a ser presa fácil de las criaturas de fango. Sin perder un momento dejé caer la piedra y atraje a una de las criaturas para que pasara sobre ella y la convirtiera en una reluciente gema roja. Ahora todo estaba claro. Recogí la gema y abandoné el peligroso corredor usando la llave.

El silencio más absoluto reinaba en la última sala. En ella



Pulsando la barra espaciadora aparecerá ante nosotros esta pantalla, en la que se nos muestran los objetos que transportamos y que podemos por tanto utilizar.



The Inmortal

había tres triángulos rodeados por otros tantos círculos y en cada círculo cuatro pequeños agujeros del tamaño de las gemas, uno en el centro y otros tres cerca de los vértices del triángulo. Las palabras del rey parecían claras: debía colocar las gemas en los puntos adecuados para abrir la salida hacia el próximo nivel, pero tardé mucho tiempo en comprender que el rey no me había hablado de un orden sino de una distribución de las gemas.

Numerando los círculos de izquierda a derecha tenía que colocar una gema en el agujero derecho del primero, otra en el agujero izquierdo del segundo (en este caso se trataba realmente del agujero colocado sobre el triángulo) y la última en el agujero central del tercero.

TERCER NIVEL

Un gigantesco agujero dividía en dos la sala en la que me encontraba; era imposible acceder al otro extremo. Sin embargo tenía a mi alcance dos escaleras en el suelo y decidí bajar por la situada más lejos de mí.

Una vez abajo observé un cofre, un troll luchando contra un goblin y una puerta cerrada. Examiné el cofre encontrando en su interior 50 monedas de oro y un conjuro de bolas de fuego similar al que había utilizado en el primer nivel, con la diferencia de que en este caso disponía solamente de dos disparos. Decidí utilizar el primero de ellos contra el troll que estaba a punto de acabar con el goblin y éste último, agradecido por mi intervención, abandonó la sala dejando abierta la puerta de la que solamente él conocía la combinación. Examiné el cadáver del troll y encontré un cuchillo ritual. Había oído hablar de esos cuchillos y sabía que un troll lo arrojaba al suelo cuando deseaba retar a otro troll en un combate a muerte.

Ahora ya podía atravesar dicha puerta, pero antes tenía que explorar el resto del laberinto. Regresé a la primera habitación y desde allí bajé por la otra escalera. Una vez abajo me convertí en testigo de un combate sorprendente: dos goblins luchaban entre sí, y yo sabía que un goblin jamás atacaría a otro de su especie.

Uno de esos dos seres que luchaban no podía ser un goblin y, aún a riesgo de equivocarme, decidí disparar mi segunda bola de fuego contra el más grande, situado a la izquierda. Al caer fulminado observé con sorpresa que su figura se transformaba en la de un troll.

La explicación del prodigio llegó al examinar al troll muerto: llevaba el anillo proteano, un anillo dorado que daba la apariencia de un goblin a quien lo llevara. Lo recogí y seguí bajando ignorando la botella situada cerca de las escaleras porque su contenido me pareció sumamente sospechoso.

La siguiente sala consistía en dos habitaciones comunicadas por un estrecho pasillo. En la segunda de ellas un goblin vigilaba un tesoro impidiendo el paso a quienes se acercaran, pero yo me retiré a un lugar donde no pudiera verme y me puse el anillo proteano. Transformado en goblin volví a acercarme al guardián y no tuve problemas esta vez para abrir el cofre y apoderarme de su contenido, 50 monedas de oro y tres bombas anti-troll. Abandoné el cofre y me quité el anillo convertirme en humano.

Retrocedí todo el camino anterior para volver a la sala donde maté al primer troll y atravesé la puerta que el goblin agradecido dejó abierta. Era la cámara real, y allí me encontré con alguien al que creía muerto. Gresh el sabio, rey de los goblins, estaba sentado en su trono. Me reconoció rápidamente como el que le había dado el agua mágica que le salvó de la muerte (las leyendas sobre dicha agua eran indudablemente ciertas) y me permitió continuar mi camino.

Me advirtió, sin embargo, que a partir de la siguiente puerta me internaba en territorio troll y que los goblins estaban en guerra con ellos luchando por el control de los niveles superiores del laberinto.

La siguiente sala parecía vacía, pero unas mortales lanzas emergían del suelo a intervalos regulares siguiendo un orden estricto. Había una gema roja en el suelo, pero para llegar a ella debía observar cuidadosamente el movimiento de las lanzas.

Comprendí que el único camino seguro consistía en llegar al extremo derecho de la sala, caminar desde allí en línea recta hacia la izquierda hasta coger la gema, retroceder hasta el centro de la habitación, avanzar hacia delante hasta llegar a la pared y desde allí caminar pegado a la pared hasta llegar a la escalera.

En la siguiente sala no había objetos, pero sí dos puertas defendidas por sendos trolls.

Arrojé el cuchillo ritual al centro de la habitación y cada uno de los trolls creyó que el otro le estaba retando a un combate a muerte. Confusos pero obligados por sus costumbres, los trolls comenzaron a pelear y abandonaron sus puestos de guardia permitiéndome utilizar cualquiera de las puertas.

Una nueva sala y otros dos trolls en ella. Utilicé algunas de las bombas que tenía en mi poder para paralizarles y aproveché los pocos segundos en los que permanecían inmóviles para coger la botella que había en la habitación.

Contenía una poción mágica para aumentar la fuerza muscular y la bebí rápidamente, abandonando la sala antes de que los trolls se pusieran nuevamente en movimiento.

En la siguiente habitación había un guardián más, pero yo me encontraba pleno de energía y vitalidad y me resultó fácil vencerle en combate.

Descansé unas horas sobre el montón de paja y, al despertar de nuevo, examiné el curioso mecanismo que había en la habitación. Un rayo de luz roja emergía de un agujero circular en el suelo, pero dicha luz era

NIVEL 3 B

2

1

CODIGOS

SEGUNDO NIVEL	CDDFF10006F70
TERCER NIVEL	F47EF21000E10
CUARTO NIVEL	B5FFF31001EB0
QUINTO NIVEL	D630F43000EB0
SEXTO NIVEL	563FF53010A41
SEPTIMO NIVEL	C250F63010AC1
OCTAVO NIVEL	E011F730178C1

demasiado caliente como para atravesarla sin sufrir graves quemaduras. Observé que la luz adquiría en ciertos momentos un color púrpura y recordé una nota en el Códex en la que, junto a un dibujo del mecanismo, aparecían las palabras "Las gemas rojas tienen mejor aspecto a la luz púrpura".

Me acerqué al agujero y esperé a que la luz se pusiera púrpura y, sin perder un momento, me coloqué sobre el agujero y dejé caer la gema. Como por arte de magia fui transportado a un segundo mecanismo idéntico al primero, situado al otro lado del gigantesco abismo que dividía la primera sala de este nivel. Junto a mí se encontraba la escalera que se perdía en las profundidades del laberinto.

CUARTO NIVEL

Nada más aparecer en este nivel un troll comenzó a atacarme. Le esquivé un par de veces pero, cuando me disponía a entablar combate, un cuchillo voló por el aire hasta alcanzar al troll en la espalda y hacerle caer. Ulindor, el sirviente de Mordamir, me había salvado la vida y había saldado la deuda que tenía conmigo desde el principio.

Me entregó una alfombra mágica explicándome que el suelo de las dos próximas habitaciones era muy peligroso y desapareció sin darme tiempo a hacerle las decenas de preguntas que se agolpaban en mi mente.

En efecto, la siguiente habitación era un nido de trampas. Columnas de fuego surgían de unos tubos situados en el suelo, proyectiles mágicos eran disparados de cañones colocados en las paredes y además era imposible dar un paso sin que un gigantesco monstruo surgiera del suelo y devorase a los intrusos. Tenía que hacer el viaje en alfombra y debía darme prisa porque la alfombra desaparecería a los pocos minutos.

Esquivando los múltiples peligros recorrí la sala hasta su otro extremo recogiendo un diminuto anillo con la inscripción "Para Ana, para que el mal no te encuentre nunca, tu padre que te quiere, Dunric".

Retrocedí hasta la puerta y llegué a una nueva sala similar a la anterior que abandoné porque la alfombra estaba a punto de desvanecerse, enrollando y desenrollando la alfombra cada vez que pasaba de una habitación a otra ya que debía cruzar las puertas forzosamente a pie.

Dormí unas horas antes de seguir mi camino, y cuando lo hice encontré a dos trolls. Uno de ellos, que luchaba con un goblin al que estaba a punto de derrotar, debía ser sin duda un instructor Shendrak y el otro, que caminaba nerviosamente por la habitación, uno de sus alumnos. Fue precisamente éste el primero en atacarme, pero enseguida me dí cuenta de que no era un rival digno para mí.

El instructor, tras liquidar al indefenso goblin en pocos segundos, fue testigo de la derrota de su discípulo y me atacó. Fue bastante más duro de pelar, pero pude acabar con él.

En la próxima sala me llevé la gran sorpresa de encontrarme con una bella joven. Ella me explicó que era Ana, la hija de Dunric, y que, tras haber sido secuestrada por un hombre que decía recibir órdenes de Mordamir, pudo escapar perdiendo el anillo que le dio su padre.

Aún confuso por las palabras de la joven (¿Cómo era posible que Mordamir hubiera ordenado su secuestro?), le entregué su anillo y ella, agradecida, me informó de las palabras que había oído decir a Lindli, el enano, sobre la forma de salir de este nivel: "En el sentido de las agujas del reloj, tres anillos alrededor del triángulo". Antes de poder hacerle más preguntas, Ana se fue en una nube de humo.

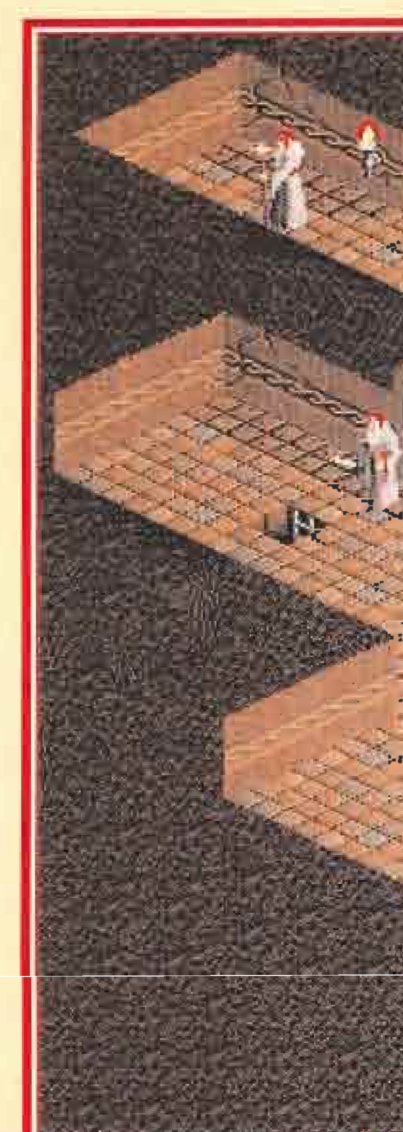
Un triángulo rodeado por un círculo, idéntico a los del segundo nivel, presidía la siguiente sala. Otra de las diabluras de Lindli, pensé, pero en esta ocasión parece fácil ya que tengo tres anillos.

Los coloqué en los agujeros pero fue inútil. Realicé mil combinaciones con ellos y nada ocurrió. Estaba a punto de rendirme cuando descubrí que las palabras de Lindli encerraban un diabólico juego de palabras. Claro, pensé, no se trata de anillos para llevar en los dedos sino en círculos alrededor del triángulo: debo dar tres vueltas al triángulo en el sentido de las agujas del reloj.

Así lo hice. Aún recuerdo mi excitación cuando la trampilla se abrió en el suelo y descendí por ella hacia nuevos niveles del laberinto.

QUINTO NIVEL

Aún no me había acostumbrado a la humedad del nuevo nivel cuando un goblin se acercó a mí diciendo que su jefe quería verme. Recogí un huevo aban-



NIVEL 4

S

La alfombra mágica nos permitirá recorrer a ras de suelo algunas estancias peligrosas.

Entregando a la bella Ana su anillo, esta nos facilitará como recompensa importante información para completar el nivel.



donado en uno de los rincones de la sala y le seguí.

En la siguiente habitación un grupo de goblins discutían en torno a un mapa. Uno de ellos, el que parecía el jefe, me saludó al verme entrar. Me habló de la Fuente de la Juventud, un manantial de agua encantada que ahora estaba habitado por un norlac (monstruo marino) que les impedía a los goblins acceder al agua y que bloqueaba además el acceso a los niveles más profundos.

Ellos y yo necesitábamos acabar con el monstruo, y los goblins habían ideado un plan. Yo tendría que servir de cebo y distraer al norlac mientras uno de los goblins abría la compuerta del agua hasta conseguir que el norlac fuera absorbido por la corriente. No era mal plan, pero no me agradaba la idea de arriesgar mi vida en él.

En la siguiente habitación había un viejo conocido. Omar me ofrecía en esta ocasión una poción reductora por 60 monedas.

De vuelta al cuartel de los goblins, observé que no había más puertas que las que ya había atravesado. Preocupado, revisé el Códex buscando una referencia a la habitación en la que me encontraba y leí que la única salida era un diminuto agujero de ratones en una de las paredes.

La poción reductora me permitiría atravesar ese agujero, pero –Omar no lo había mencionado– dicha poción contenía un veneno que acababa con la vida de quien la bebía en pocos minutos. La única forma de anular los efectos de la poción era beber agua de la Fuente de la Juventud, pero no tenía agua y no podía estar seguro de que hubiera al otro lado de la pared.

Sin embargo, no tenía otra elección, así que bebí la poción y en pocos segundos el mundo pareció crecer ante mis ojos. Entré en el agujero y salí de él pocos segundos antes de que comenzara a sentir que los efectos de la poción estaban pasando.

En la nueva habitación había un cofre y dos trolls. Comencé a perder energía a medida que el veneno contenido en la poción hacía efecto, de forma que me abalancé sobre el cofre esperando que dentro de él hubiera una botella del agua milagrosa.

Los dioses escucharon mis plegarias y dentro del cofre encontré una botella del precioso líquido que bebí para recuperar la vida que se me escapaba por segundos. Cogí el resto de las cosas que había en el cofre –una nota, un conjuro de bolas de fuego, un sensor con sus instrucciones y 150 monedas de oro– y abandoné la habitación deshaciéndome antes de los dos trolls que la custodiaban.

En la siguiente sala observé dos extrañas criaturas de color rojo, mitad reptil y mitad ave, que revoloteaban a mi alrededor. Activé el conjuro para obtener el poder de lanzar durante unos minutos un número ilimitado de débiles bolas de fuego y abatí con ellas a los dos pájaros. Uno de ellos tenía en su poder la llave que abría la puerta que conducía a la siguiente sala.

Allí, antes de empezar a moverme, leí las instrucciones del sensor. Hablaban de un gran peligro en la habitación en la que me encontraba porque bajo el suelo había gran cantidad de gusanos gigantes. El sensor permitía adivinar su presencia durante 30 segundos ya que emitía un pitido cuyo tono se hacía más agudo al acercarse al peligro.

Las instrucciones contenían además el camino exacto a seguir para evitar los gusanos: L-D-R-D-L-D-R-U-R-D, donde L es izquierda, D abajo, R derecha y U arriba. No hice ningún caso a la escalera que había a mi lado (demasiado fácil, no podía ser la salida del nivel sino una trampa) y, tras activar el sensor, escapé de la sala siguiendo la ruta de las instrucciones.

En la última habitación ocurrieron varias cosas. El huevo que había recogido al comienzo del nivel se rompió y una cría de reptil alado comenzó a volar por la sala. Una criatura de fango similar a las del segundo nivel comenzó a perseguirme y observé en el suelo otro de los famosos triángulos de Lindli. Su mecanismo parecía bastante fácil ya que bastó con colocarme en el centro del mismo para que se abriera una trampilla en el suelo, pero por desgracia la trampilla volvió a cerrarse en cuanto abandoné el centro del círculo. Recordando el contenido de la nota, dejé caer sobre el centro del triángulo el cebo que llevaba conmigo desde el comienzo de la aventura. La cría de reptil volador se lanzó sobre el cebo para comerlo y permitió con su peso que la trampilla permaneciera abierta el tiempo suficiente para bajar por ella.

SEXTO NIVEL

Me encontré de pronto en un lugar lleno de arañas. Dos grandes agujeros en la pared atrajeron mi atención ya que a veces surgían por cualquiera de ellos dos patas gigantes que debían pertenecer a una araña de descomunales dimensiones. Me coloqué entre ambos agujeros y, en cuanto observé que las patas aparecían por uno de ellos, penetré rápidamente por el otro.

Me encontraba en presencia de una gigantesca araña que me miraba con sus ojos rojos como

gemas. Me coloqué frente a ella durante un instante y retrocedí rápidamente para esquivar la tela que me lanzó. Antes de darle tiempo a escupir una nueva tela decidí atacarla de frente evitando el contacto con los montones de huevos que se encontraban en los laterales de la habitación. Golpeando al gigantesco monstruo cuando tenía todas las pa-

mostrando que caminar sobre este corredor podía suponer una muerte cierta. Activé el conjuro de levitación y mis pies se elevaron sobre el suelo. Ahora disponía de unos cuantos segundos para atravesar el corredor antes de que desaparecieran los efectos del conjuro.

Al otro lado del corredor había una escalera que conducía a la

ya tenía tras mi encuentro con Ana. Dunric me explicó que lamentaba no tener su anillo, que Mordamir no estaba prisionero, que había enviado a su sirviente Erek para prevenirme y que Mordamir había secuestrado a su hija.

Entregué su anillo al moribundo y Dunric, haciendo uso de las escasas fuerzas que le quedaban, utilizó el poder del anillo para crear tres conjuros que quedaron a sus pies. Pero el esfuerzo fue demasiado grande, y Dunric expiró a mi lado sin saber que su hija estaba a salvo.

Recogí los conjuros y bajé a la siguiente habitación. Ulindor me estaba esperando y sabía que Dunric me había puesto al corriente del engaño. Furioso por la mentira a la que había sido sometido y sin saber aún bien las intenciones de Mordamir y su siervo, arremetí con furia contra Ulindor sabiendo que él no solamente me había utilizado sino que era el causante de la mayor parte de mis desdichas.

Bajé por las escaleras y llegué a un pasillo cubierto de agua donde un barril me sirvió de im-

La continua presencia de mortíferas arañas gigantes en el nivel 6 nos obligará a andar constantemente con pies de plomo.

NIVEL 6

1

S

tas sobre el suelo y esquivando sus ataques conseguí vencerle tras un largo combate.

En la siguiente habitación había un cofre y una botella de alcohol. Evitando los huevos de arañas recogí la botella y, alertado por los zumbidos que surgían del interior del cofre, arrojé sobre él el contenido de la botella para acabar con los insectos que había en su interior. Ahora sí podía abrir el cofre y recoger un buen número de monedas de oro y un conjuro de levitación.

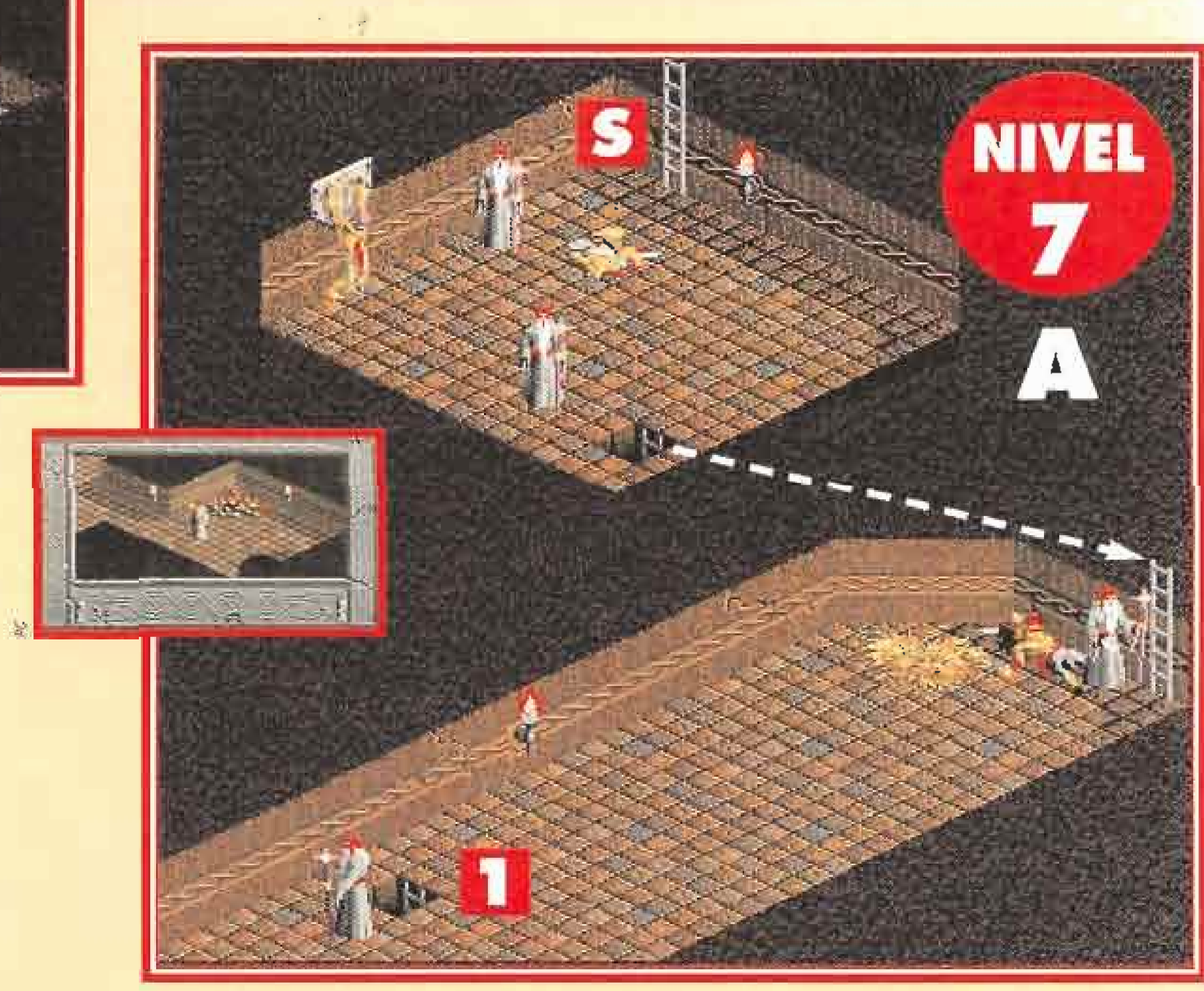
Me encontraba ahora en un largo corredor franqueado por montones de huevos. Ejércitos de diminutas arañas se movían sigilosamente por el suelo de-

última sala de este nivel, una sala que contenía un montón de paja donde descansar y una escalera para llegar a otro nivel.

SEPTIMO NIVEL

Un troll torturaba a un hombre encadenado a la pared. Al verme, el troll atacó al desdichado con su cuchillo y se lanzó contra mí. Tras derrotar a mi nuevo enemigo, me acerqué al hombre encadenado. Era Dunric, el discípulo de Mordamir que como yo intentaba encontrarle.

Pero las palabras de Dunric, entrecortadas entre los dolores de su agonía, no hicieron sino confirmar las sospechas que yo





provisada embarcación. Enseguida comprendí. Me encontraba junto a la Fuente de la Juventud, y debía enfrentarme al terrible norlac y cumplir mi trato con los goblins.

Remé corriente arriba siguiendo las curvas del pasillo hasta acercarme al final del mismo. Allí había una compuerta cerrada y podían adivinarse las formas del norlac ya que parte de su cuerpo salía a la superficie.

Un goblin, encaramado en el techo, esperaba mis movimientos. Me acerqué un poco más, lo suficiente para que el gigantesco norlac me detectara y se sumergiera para intentar atraparme. Un sudor frío corrió por mi cuerpo cuando el goblin corrió hacia la compuerta pero no pudo abrirla al estar atascada.

La corriente de agua no iba a arrastrar al norlac tal como estaba previsto, por lo que mi única esperanza era retroceder. Aterrorizado al ver que las burbujas de aire que delataban la presencia del monstruo se acercaban a mí, comencé a remar en dirección contraria.

Doblé todos los recodos que había recorrido antes e intenté sin éxito trepar por la escalera por la que había llegado a la sala. Un gigantesco remolino circular me atrapó arrastrándome al fondo. Lo último que recuerdo es el rumor del agua y el chasquido del barril estrellándose contra las paredes.

OCTAVO NIVEL

Hay una imagen que flota en mi mente desde entonces. Me veo a mí mismo salvado y recogido por una hembra de goblin que me proporciona agua de la Fuente para sanar mis heridas y me deja solo en una habitación vacía. Aún no sé si se trata de un sueño o si fue lo que pasó, sólo sé que tras caer por el remolino desperté aturdido en una sala en la que había un cofre. Lo abrí. Dentro había más monedas de oro y dos conjuros.

Unas escaleras me guiaron a otra habitación vacía. Caminé hacia el centro de la misma y el suelo se abrió bajo mis pies. Intenté en vano salir del agujero pero mi bastón se rompió y caí a las profundidades. Milagrosamente pude agarrarme a una roca y evitar caer a lo que parecía un abismo sin fondo.

Un gigantesco dragón emergió detrás de unas rocas. Activé el hechizo que me permitiría desaparecer momentáneamente seis veces (conjuro "blink") y esperé los ataques del dragón. Durante seis veces el dragón cabeceó poco antes de lanzar una llamarada de fuego y yo activé uno de los hechizos antes de que el fuego me alcanzara consiguiendo desaparecer durante los instantes en los que el aliento del dragón me hubiera destruido.

Tras los seis ataques, el dragón cabeceó dos veces. La próxima lengua de fuego sería más larga y potente que las demás, por lo que activé el hechizo de protección contra el fuego. Las llamas del dragón me alcanzaron pero no sufrí ningún daño.

Esta vez no iba a esperar para rechazar un nuevo ataque, pues tenía en mi poder el arma precisa para acabar con tan horrible bestia. Cogí el amuleto, el amuleto creado única y exclusivamente por los magos de Erinoch para acabar con los dragones, y lo elevé sobre mi cabeza mostrándoselo a la bestia. El dragón reconoció el poder del amuleto y se asustó sabiendo que estaba en mis manos la posibilidad de acabar con su vida si recitaba el conjuro que lo activaba.

Algo sorprendente ocurrió en ese momento. Mordamir en persona se materializó sobre uno de los salientes de roca, me arrebató el amuleto y me habló con palabras duras que no se parecían a aquellas que yo recordaba delmi amado maestro. Me ordenó que leyera el conjuro que activaría el amuleto para destruir el dragón, pero yo estaba demasiado furioso con él como para obedecerle.

Me sentía frustrado, ultrajado. Yo había iniciado esta aventura increíble, en la que había arriesgado mi vida, solo para salvarle porque creía que estaba prisionero. Y había descubierto que todo era un montaje para atraerme hasta lo más profundo del laberinto y hacer que yo destruyera al dragón.

La más profunda rabia se dibujó en el rostro de Mordamir y comprendí que mi maestro iba a convertirse en mi enemigo. Activé el conjuro de estatua y de ese modo pude resistir tres veces los rayos lanzados por Mordamir. A continuación activé el conjuro sónico para protegerme de las ondas de alta frecuencia y finalmente tuve que utilizar el conjuro de estatua tres veces más, dos contra nuevos rayos de mi maestro y una contra el fantasma que se lanzó contra mí cuando Mordamir dio vida a los huesos que descansaban sobre uno de los salientes de roca.

Mordamir estaba aún más furioso que antes. Me reveló que había adoptado la forma de Omar el mercader para proporcionarme los objetos que necesitara y protegerme colocando cofres en algunos lugares. Ahora que todo estaba perdido me explicó la razón del montaje.

Él había creado su amuleto hace mil años para acabar con los dragones que controlaban la Fuente de la Juventud, pero uno de ellos escapó y regresó poco después para vengarse reduciendo a ruinas la entonces próspera ciudad de Erinoch. Todos los magos perecieron excepto Mordamir. Sin embargo el último mago no podía destruir al último dragón porque el conjuro del amuleto destruye tanto al dragón que lo recibe como al mago que lo lanza.

Me había atraído hasta allí para que yo, al recitar el conjuro, me convirtiera a la vez en verdugo y víctima. El amuleto, que ahora estaba en su poder, le protegía del dragón ya que éste no se atrevería a atacarle.

Sin saberlo, Mordamir me había dado la clave para derrotarle. Activé mi último conjuro, llamado Manos Magnéticas, y las palmas de mis manos brillaron. Me bastó con elevarlas para atraer el amuleto, que escapó de los dedos de mi maestro y atravesó el aire hacia mí.

Los ojos del dragón brillaron. Ya no había nada que le impidiera atacar al ser que había acabado con su especie, por lo que la bestia escupió su aliento de fuego. Mordamir, el mago que había vivido mil años y era conocido por muchos como el Inmortal, fue consumido por las llamas y cayó al abismo, hacia el infierno donde sin duda aún debe estar.

P.J.R.



AVENTURA EN LA FABRICA DE JUGUETES

Una terrible amenaza se cierne sobre el mundo. El doctor Maybe ha tomado las fábricas de juguetes de Santa Claus, ubicadas en el Polo Norte. Por supuesto, el peligro no parece ahora inmediato, con los regalos recibidos hace cosa de un mes. Pero...¿y las próximas navidades? Sin duda, algo hay que hacer. La amenaza no nos concierne tanto, pues aquí nos visitan los Reyes Magos. Debemos, no obstante, ayudar al entrañable barbudo para que su tarea pueda continuar alegrando corazones.



A menos que desbaratemos rápidamente los planes del perverso Doctor Maybe los niños del mundo se quedarán para siempre sin juguetes.

El problema es que la cosa está muy negra: Maybe ha infiltrado a sus secuaces en las principales fábricas de alegría, y no ha olvidado meter por ahí unas cuantas bombas disfrazadas de pingüino.

Al parecer, lo mires por donde lo mires, la cosa está que arde. Y para apagarla, lo mejor es acudir al agua. Bueno, mejor dicho a uno de sus habitantes. Efectivamente, casi olvidado tras su último éxito ante el malvado Maybe, allí nos espera el agente más resbaladizo del universo: James Pond.

Ultimamente, Pond ha estado entrenándose con un equipo de reciente manufactura. Se puede decir que ya lo domina a la perfección y está dispuesto a entrar en acción. Así que ya puede temblar Maybe: Pond vuelve con más fuerza, más poder, más... de todo. Y con un nuevo nombre: Robocod.

ROBOCOD



Los divertidos gráficos, que además cambian notablemente en cada nivel, son uno de los puntos fuertes del programa.



Nuestro objetivo principal es internarnos en el complejo industrial del Polo para destruir las bombas-pingüino.



Deberemos vigilar continuamente el estado de nuestras baterías o de lo contrario podremos perder una vida.



En algunas ocasiones la salida del nivel sólo se activará tras haber recogido todos los pingüinospreviamente.

UN AGENTE MUY ESPECIAL

Nuestro héroe tiene como objetivo introducirse en el gran complejo industrial del Polo para localizar y eliminar las bombas-pingüino de Maybe. Tal meta no se verá favorecida por los numerosos secuaces del doctor, que buscarán por todos los medios la destrucción del agente.

Sin embargo, habrán de contar con los poderes que le confiere su nuevo traje. Por ejemplo, Robocod se puede estirar hacia arriba tanto como desee, lo que le permitirá recoger objetos altos y agarrarse a plataformas, por las que podrá moverse hacia sitios inalcanzables en principio. Además, puede "acorazarse" con lo que al caer sobre los enemigos los destruirá. En cuestas hacia abajo puede también coger una velocidad extra, y con esta carrerilla saltar longitudes extraordinarias. No podemos olvidar que nuestro héroe deberá vigilar sus baterías constantemente, ya que perderá energía cada vez que toque a un malo. Dichas baterías las podrá reponer cogiendo las estrellas esparcidas por el complejo. Una vez que se quede sin baterías perderá una vida y deberá reiniciar el recorrido desde un punto anterior.

Otro objeto interesante que podrá incorporar a su uniforme son las alas, que se encuentran escondidas por el complejo. Con ellas podrá volar, pero sólo durante una zona de una fábrica. También hay algunas armaduras que le harán indestructible durante unos instantes. Y, cómo no, algunas vidas dispersas por ahí, así como frascos de veneno, que nos quitarán una batería y miles de objetos con el único propósito de aumentar la puntuación.

ROBOCOD

EL COMPLEJO INDUSTRIAL DE SANTA CLAUS

Se trata de un enorme castillo situado en el Polo Norte. Consta de diez fábricas dedicadas a otros tantos productos. A nueve de ellas se accede por puertas de la fachada del castillo. La décima está un poco más oculta.

Dichas puertas están en principio cerradas, salvo las dos primeras. Para ir abriendo las siguientes deberemos entrar en otras habitaciones cuya puerta tiene un interrogante y su contenido será uno de los grandes lugartenientes de Maybe, al que obviamente tendremos que destruir. Para que estas puertas se abran deberemos haber localizado previamente los pingüinos de las fábricas anteriores.

Así, tendremos que recorrer las fábricas de artículos deportivos, de peluches y muñecos, de dulces, de cochecitos y trenecitos, de juguetes de agua, de juegos de tablero, de construcciones, de música y dibujo, y del circo. Entretenido ¿no? Sí, os aseguro que lo es.

Cada factoría tiene sus propios decorados. A su vez cada una consta de varias fases que giran alrededor del producto sobre el que allí se trabaja. Por ejemplo, la fábrica de juegos de mesa tiene una fase para el parchís, otra para el ajedrez, otra para el dominó... Y esto sin contar la cantidad de habitaciones secretas ocultas en cada fase, cuyo hallazgo dará lugar a un sustancial aumento en la puntuación así como a coger alguna vida que otra.

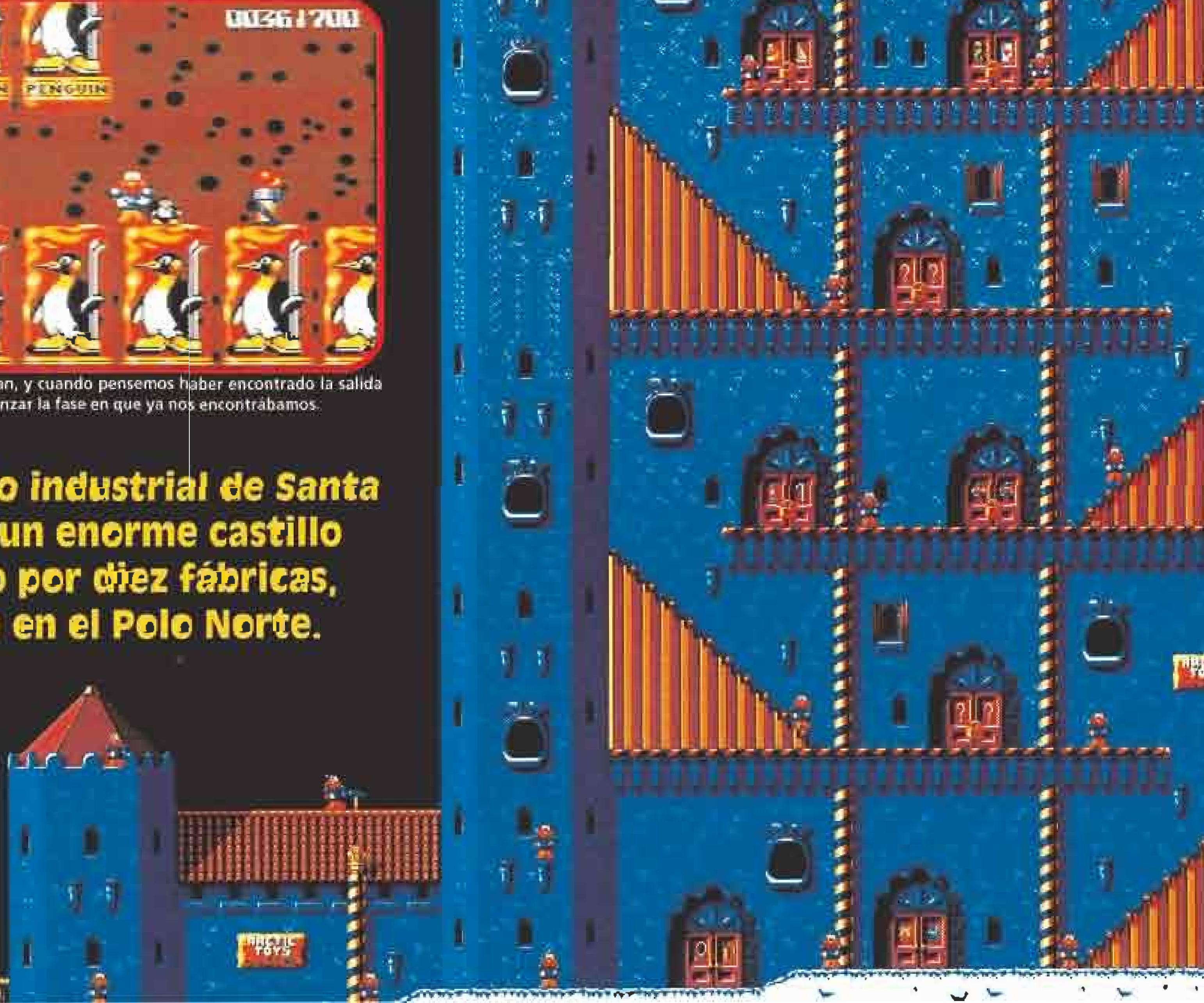
A las distintas fases se accede mediante unos postes marcados apropiadamente con la palabra "EXIT". Dicha salida sólo la podremos tomar tras recoger todos los pingüinos del nivel. Si en la fase no hay ninguno, podremos tomarla cuando queramos, por ejemplo, en las habitaciones secretas. En algunas ocasiones, sin embargo, la salida estará algo camuflada...

Antes de entrar definitivamente en harina, un consejo: cuando terminéis de recorrer una fábrica es posible que encontréis algunos objetos nuevos esparcidos por el castillo de Santa Claus. Exploradlo, pues, cada vez que terminéis una fábrica.



A veces las apariencias engañan, y cuando pensemos haber encontrado la salida sólo lograremos volver a comenzar la fase en que ya nos encontrábamos.

El complejo industrial de Santa Claus es un enorme castillo formado por diez fábricas, situado en el Polo Norte.



ENTRE DEPORTES Y PELUCHES


Este simpático avión, que se esconde en una caja, se convertirá en una inestimable ayuda para nuestro héroe.


La única forma posible de acabar con el oso de peluche gigante es golpearle repetidamente en la cabeza.

La primera puerta del recorrido nos conduce a la fábrica de artículos deportivos. En su primer nivel se fabrica calzado deportivo y hay un par de pingüinos al lado de la salida. También cerca y metida en una pared hay una vida que podremos coger saltando desde la segunda de las cajas sorpresa grandes.

El segundo nivel está dedicado al ping-pong y deberemos atravesar bosques de paletas y montañas de pelotas. Para coger el pingüino de arriba deberemos usar las alas de la cajita sorpresa sita a la derecha de la salida.

En el tercer nivel hay guantes de boxeo y pesas. Yendo hacia la derecha y luego arriba veremos una caja gigante que contiene un avión. Con tal ayuda, podremos localizar los pingüinos y salir de la fábrica. La salida situada más arriba nos conducirá previamente a una habitación de bonus dedicada a material de golf.

Los peluches esperan ahora impacientes su salvación. Todos los niveles están habitados por muñecos, pero no encontraremos ningún pingüino. Para localizar la salida del primer nivel deberemos ir avanzando por las plataformas móviles, a las cuales podremos llegar desde el punto más alto de la montaña.

En el segundo nivel, situada en la zona superior, hay una salida a una habitación secreta. Para llegar hasta ella, es conveniente usar el autobús como trampolín y luego saltar en la cama elástica para coger unas alas. En tal habitación, podremos atravesar las columnas (a cierta altura) y usar cañones para acceder a nuevos pisos. Finalmente, el tercer nivel es bastante directo, pero hay que tener cuidado con los cañoncitos.

Terminada la segunda fábrica, nos espera un oso de peluche gigante. Para acabar con él debemos golpearle en la cabeza. Y para lograrlo lo más fácil es saltar desde una de las plataformas puestas a tal efecto.

Súbete a la contraria de la que esté bajando y salta desde allí. Si baja por el centro, pégate al extremo de la plataforma para evitar el contacto indeseado.

El maquiavélico Doctor Maybe se ha apoderado de la fábrica de juguetes de Santa Claus. Ahora cualquier cosa puede suceder.


La travesía a bordo del tren se convertirá una vez más en toda una sorprendente fuente de problemas para nuestro inusual y dicharachero agente secreto.

AZUCAR Y MOTORES


Aunque en ella podremos vivir amargas experiencias, esta fase nos ofrece una suculenta decoración.


Al final del nivel nos espera un nuevo gigantesco enemigo, esta vez en forma de agresivo utilitario.

Ahora nos dirigimos a la fábrica más dulce, espero que Robocod no sea diabético... En el primer nivel hay tartas y cucharas, pero los pingüinos están cerca de las salidas. El camino es fácil si vamos hacia la derecha.

La salida de arriba conduce a una habitación secreta, en la que podremos recoger puntos y vidas entre platos. A continuación, una fase con mucho merengue, que entre cordilleras blancas nos llevará a la salida.

Por el bote de guindas (icing) podremos llegar a otra habitación secreta. Pasado tal bote, hemos de subir arriba y atravesar el chocolate para alcanzar la salida. El nuevo nivel nos ofrece chocolate en cantidades industriales: la primera salida nos llevará al comienzo del nivel, por lo que hemos de encaramarnos a la flecha negra para acceder a niveles superiores y hallar la verdadera salida. Todo para llegar a una fase llena de bollos y nubes de nata. La salida está arriba, pero hay unas alas ocultas en la tarta de la derecha con la que el trayecto es más fácil. Desde allí alcanzamos una habitación de bonus, de la que sólo podremos salir por el pozo de la derecha. En la última sección se fabrican los caramelos y nos trae a todos de cabeza, pero es fácil y no hay enemigos.

Un ronroneo de motores saluda a Robocod cuando su misión le lleva a la fábrica de cochecitos y similares. El comienzo está formado por trenes y algunos saltos grandes, pero es fácil. Luego nos encontraremos corriendo sobre un tren, atacados por aviones, y deberemos evitar quedar atrapados contra la pantalla. En el siguiente nivel la cosa se complica, pues algunas vigas tienen tendencia a caernos en la cabeza, con lo que perderemos una vida; por el contrario, otras prefieren aplastarnos contra el techo. A medio recorrido y saltando sobre un botarín, llegaremos a una habitación secreta que puede simplificar el trayecto.

Las siguientes secciones nos llevan hasta un motor. En dos de ellas hallaremos pingüinos, mientras que la otra (segunda en recorrerse) esconde sorpresas en cada valle de montañas. Las carrerillas nos ayudarán a acceder a otros sitios. El nuevo guardián es un coche con malas pulgas que nos lanzará cochecitos. La estrategia es simple: cargarse a sus pupilos, esperar que se acerque y saltar sobre el techo. A continuación, ir al otro lado y repetir el proceso.

EN LA BAÑERA Y EL TABLERO

Entre burbujas, el mejor vehículo es la bañera. Encontraremos una si abrimos la caja sorpresa del comienzo. La podremos usar en las dos primeras fases. La primera es contrareloj. Para salir de la segunda deberemos darnos un baño y sortear submarinos amarillos y tiburones. Tras salir de la bañera, nos espera una carrera sobre jabón, en la que nos ayudará un avión oculto a medio recorrido. Finalmente, entre patitos de goma y más jabón Robocod encontrará los últimos pingüinos de la fábrica y podrá dirigirse a salvar a los juegos de tablero.

En la primera fase, la salida a elegir es la de abajo, que nos lleva a un par de habitaciones secretas. El nuevo nivel está dedicado al dominó y los naipes, y habremos de recoger tres pingüinos sitos en huecos de dominó. En otro hueco encontraremos una salida secreta que nos aportará una vida. Todo para llegar al ajedrez, donde rampas y rampas nos esperan entre peones y alfiles.

El siguiente juego es de serpientes, y deberemos vigilar los huecos, por si nos caen encima o damos en su cabeza. Por fin, llegaremos al parchís donde nuestro camino transcurre entre dados y fichas, y hay una salida secreta más allá de la obvia. Y a la salida, llegando desde el País de las Maravillas, nos espera la Reina de Corazones, a la que abatiremos cayendo sobre su cabeza desde la cúspide de las plataformas. Recomiendo subir siempre por el mismo lado para no contactar con la Carta con Cabeza.


Gracias a las bañera escondida al principio del nivel, podremos superar nuestra viaje a través de las burbujas

ROBOCOD

CONSTRUCCION Y ARTE


Los decorados de esta fase nos devolverán por algunos instantes a nuestra más tierna infancia, aunque conviene dejarse de nostalgias y espabilar.


Notas musicales, teclados de piano, bajos, guitarras, pentagramas... no cabe duda, nos hayamos recorriendo el hermoso mundo del arte.

Las piezas típicas de los juegos de construcción nos rodean por doquier. En sucesivas fases deberemos escalar una planta y explorar muchos castillos. Sin embargo, el proceso se simplificará bastante si del primer nivel salimos por el hueco a la derecha de la salida y no directamente por ésta. En tal habitación podremos escoger entre pilotar un coche, un avión o una bañera. Cogiendo cualquiera de los dos últimos, llegaremos fácilmente a las salidas de las sucesivas fases, que tienen tendencia a estar entre nubes. Respecto a los pingüinos, sólo hay en la primera fase.

El mundo del arte es muy bonito y original, tal vez mi preferido. La primera fase guarda discos y equipos de música. Tras ella nos esperan la pintura, la escritura e incluso un pentagrama en el que deberemos buscar la salida saltando entre fusas y corcheas. En las últimas fases flautas, guitarras y trombones obstaculizarán nuestro deambular, pero algunas bocas de trombón tienen sorpresa.

La nueva pesadilla está constituida por dos bailarinas gordas. Sí, ellas son dos. Pero Robocod también se multiplica y en este enfrentamiento, cada Robocod lucha contra una bailarina, siendo los movimientos de un Robocod, como si frente a un espejo se encontrara, el reflejo del otro. Esto mismo le ocurre a las elefantas, con lo que bastará con preocuparnos de uno de los Robocod. Para acabar con ellas hay que saltarlas sobre la cabeza, aprovechando las plataformas por allí puestas.

La mayoría de los mundos poseen puertas, objetos e incluso vidas escondidas en lugares secretos , por lo que conviene explorar cada palmo de terreno.

EL CIRCO Y LA SORPRESA



Los elefantes se empeñarán en complicarnos la vida, llegando a utilizar su propia trompa como rifle.



Como premio a nuestro esfuerzo en la última fase volveremos a recorrer parajes tan dulces como este.



La única forma de llegar a la zona superior de esta fase será utilizar el cañon que en ella encontraremos.



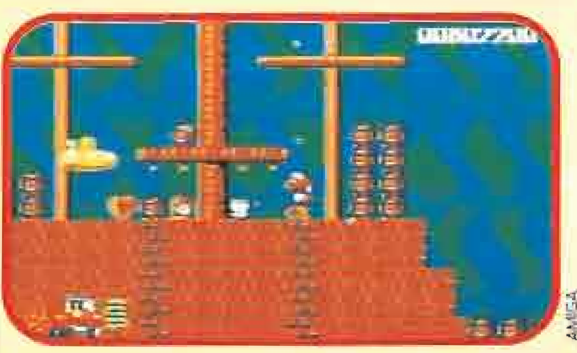
De nuevo volvemos a vivir complicadas aventuras sobre el lomo de este flamante y vistoso trenecillo.

En la nueva fase irrumpimos en un circo. Nada más salir y en las nubes por encima de nosotros hay unas alas que facilitarán enormemente el viaje y, en particular, acabar con unos elefantes voladores que usan su trompa como rifle. La segunda fase nos obligará a usar un cañón para alcanzar la salida, que está arriba del todo. En nuestra ascensión sólo podremos apoyarnos en las chisteras de algunos globos. La última fase oculta unas alas en el extremo derecho que nos permitirán el acceso a habitáculos con pingüinos, pero también marcianitos y autobuses.

Con el circo a salvo, toca buscar la fábrica oculta antes de enfrentarnos al último enemigo. A dicha fábrica se accede desde el tejado bajo del extremo derecho del complejo, yendo hacia la torre de la izquierda. Aquí encontraremos dos puertas. La que tiene interrogantes es la primera que debemos recorrer, y en ella hay otro tren algo más largo que el ya recorrido. La última puerta nos conduce a otra fábrica de golosinas que, aunque no oculta ningún pingüino, hay que recorrer para dar buen fin al juego.

Deberemos atravesar unas dependencias de goma, en que todo bota (y que resulta bastante divertida),y también una fase de las que he llamado "invertidas". Sin embargo, no hay nada excesivamente complicado. Hecho esto, por fin podremos encaminarnos a la última puerta del complejo. Aquí nos debe estar esperando...

ALGUNOS CONSEJOS UTILES



–Para matar a los monstruos se requiere caer sobre ellos. Si lo hacemos acorazados, necesitaremos menos golpes para acabar con ellos (la mitad, en concreto) que si caemos de pie. Pero en este caso podremos usar al monstruo como colchoneta para poder saltar más alto y llegar a lugares inaccesibles.Hay monstruos que requieren más golpes, como los autobuses o los trenes: estos son los ideales para catapultarnos por las alturas.

–La habilidad de estirarse es muy útil y hay que saber aprovecharla. Sirve para coger objetos que estén muy altos sin tener que complicarse demasiado la vida. También podremos agarrarnos a cosas y movernos por arriba: así será posible atravesar algunos abismos que con un salto serían insalvables. De este modo lograremos alcanzar lugares situados a gran altura agarrándonos a algún sitio más alto y dejándonos caer.

–Es conveniente explorar bastante en profundidad cada nivel, pues hay muchascosas escondidas, como vidas o puertas secretas. Todas contribuirán a engrosar la puntuación de Mistery, que se nos da al final de cada fábrica. No dejéis sin abrir ningún bloque sorpresa. Los pequeños pueden tener estrellas o vidas, aunque también venenos. Los grandes suelen ocultar monstruos pero otras veces su contenido será más agradable: algún vehículo, como un coche, un avión o alguno menos convencional como una bañera.

–Los niveles son de tres tipos. De los normales no hay nada que decir. Otros son contrareloj, pues el extremo de la pantalla irá avanzando y habrá que evitar que nos coja ya que perderíamos una de nuestras vidas. Finalmente, los hay "invertidos", o sea, que caminaremos cabeza abajo y esas cosas. Los controles no se invierten, ojo.





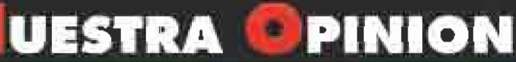
Escondido en el interior de este gigantesco muñeco de nieve se encuentra el mismísimo Doctor Maybe, pero derrotarle nos costará sangre, sudor y lágrimas...

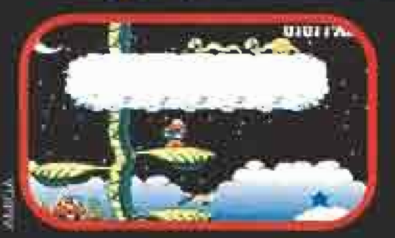
EL FINAL DE MAYBE...
...O QUIZA NO

Efectivamente aquí nos espera un muñeco de nieve. Pues nada, a sacudirle enloquecidos en la cabeza. A decir verdad, hacen falta grandes dosis de paciencia para acabar con tal muñeco, que repetidamente nos lanzará su cabeza, permaneciendo su cuerpo a salvo arriba. No exagero nada si digo que deberéis estar alrededor de un cuarto de hora dándole en la cabeza para cargároslo, de verdad. Pero, con paciencia y una caña...

Y nada más os digo. Eso sí, después de esta misión tan bestial supongo que el señor James Pond se tomará unas buenas y merecidísimas vacaciones.

NUESTRA OPINION







MILLENNIUM
Disponible: **Amiga, Atari ST**
V. Comentada: **Amiga**

Acaba de aterrizar en nuestro país la segunda parte de «James Pond, underwater agent», el programa que lanzó al estrellato a este singular personaje de Millennium. Aquel juego estaba bastante bien y su secuela era muy esperada entre los aficionados incondicionales al arcade. Es nuestra misión ahora ver si se han cumplido las expectativas.

Sobre su argumento ya he hablado largo y tendido en el artículo que acompaña estas líneas. Baste decir que nos da una disculpa para meternos en un juego típico de plataformas, en la línea del «Turrican», por poner un ejemplo.

Sus gráficos son excelentes y muy variados. Tanto movimiento como scroll son perfectos a nivel técnico. En el caso del movimiento del héroe se aprecian elementos originales, tanto en la posibilidad de estirarse como en la forma de matar bichos, sin olvidar la carrerilla cuando baja pendientes. Me remito de nuevo, para más detalles al artículo.

La música y efectos sonoros son extraordinarios. De la música destaco dos melodías: la versión de la música de Robocod que suena en la introducción, y el villancico-mix que suena en algunas fases.

Adicción tiene toda la que podáis imaginar. El juego no es difícil y cada partida se avanza algo. Como los escenarios y fondos son cada vez distintos, la invitación a continuar viendo pantallas es irresistible. Y, claro, caes en la tentación y vuelves a jugar.

¿Qué más queréis que diga? Este puede ser el gran juego del 92. Además, ni siquiera es una licencia de una película o un juego de máquinas. Vamos, bestial, alucinante, estupendo, largo, adictivo, bonito... lo tiene todo.

F.H.G.



CONCURSO WWF

¡DOBLE PREMIO A LOS GANADORES!

Tal y como publicamos en el pasado número del mes de diciembre, un jurado compuesto por miembros de la redacción de MICROMANIA y representantes de ERBE han seleccionado ya a los ganadores del fantástico concurso «WWF». Cada uno de ellos recibirá en su domicilio DOS personajes de la WWF en lugar de uno.

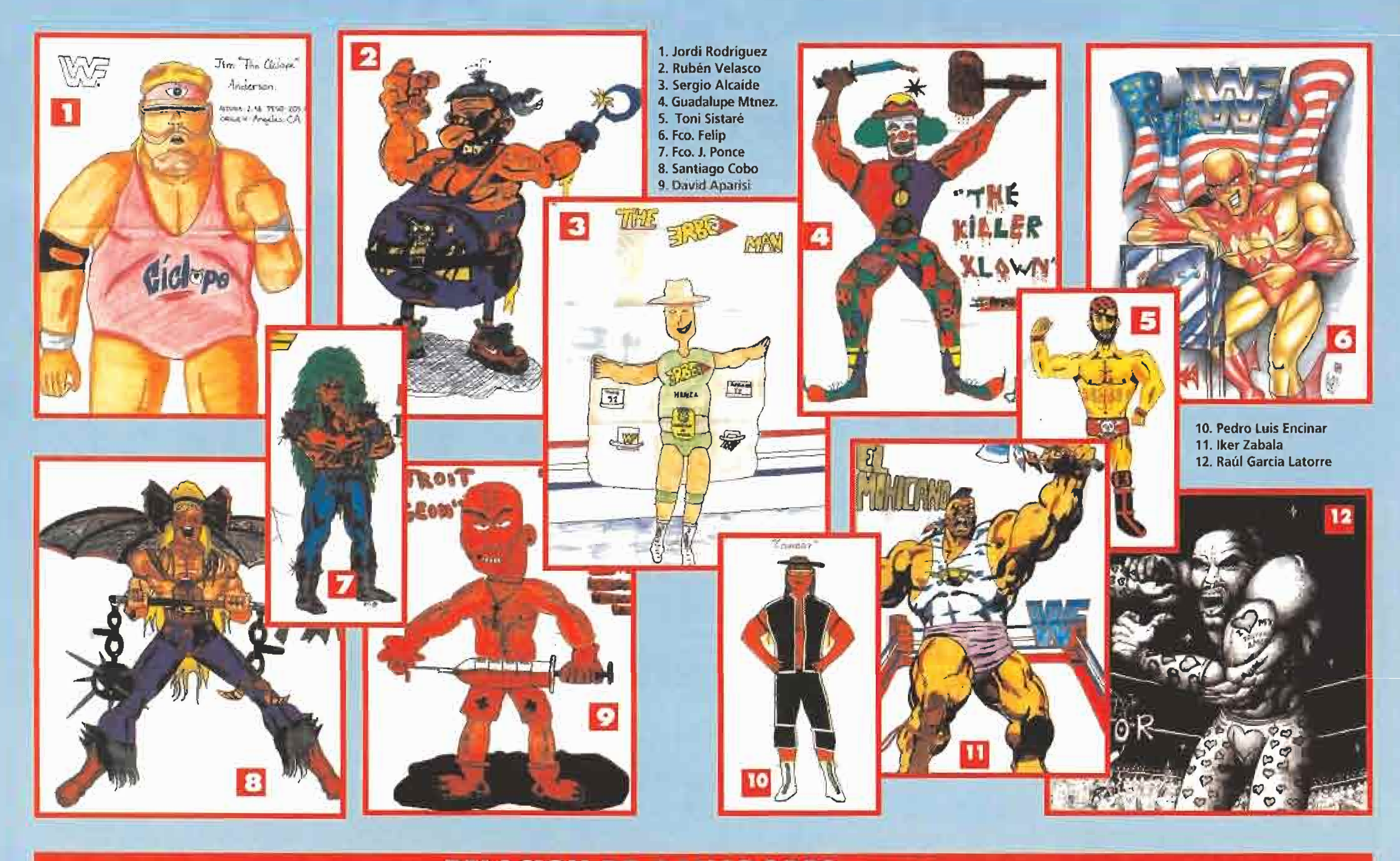
A continuación tenéis la relación de todos los ganadores y como lo prometido es deuda, también publicamos algunos de los mejores personajes que habéis inventado.....

1.000 muñecos como estos te están esperando



RELACION DE GANADORES

Raúl García Latorre	Torremolinos	Luís Angel Gómez López	Zaragoza	Vicente Lloret Gallana	Villajoyosa
Nicolás Rabanal Allende	Fuenlabrada	Ismaël García Martínez	Torrejón Ardoz	Raúl Legarre Rus	Zaragoza
Jonás Formoso Cabal	Oviedo	Andrés Rafaël Díez Allen	Burgos	Alberto Ruiz Sedano	Madrid
Santiago Quiñonero Aloy	Bétera	Jose Carlos Culebras	Torrejón Ardoz	Antonio J. Coctegosa Gómez	San Fernando
Jordi Romero Mena	Lérida	Jaime Calvo Martínez	Madrid	Marc Montoya Enriquez	Manresa
Jose Luís Romero Carro	Madrid	Raúl González Serrano	Prat de Llobregat	Pablo José Alvarez Mateos	Salamanca
Jose Carlos Vicens Castela	Can Picafort	Francisco Sánchez López	Madrid	David González Llera	Villaviciosa
Pablo Rodriguez Martin	Madrid	Oscar Tejeiro Contreras	S. Fdo. Henares	Raquel Hidalgo Navarro	Valencia
Javier Sánchez Barrio	Premiá de Mar	Oscar Gómez Gudina	Madrid	Jacobo Zuleta Torre	Jeréz de la Fra.
Agustín Martín Arias	Sta.Cruz Comercio	Pablo Sánchez Robles	Getafe	Francisco Gimenez Garrido	Madrid
Víctor Pérez Balbuena	Villamuriel Cerrato	Manuél Jorge García Flores	Almería	Sergio Gómez Pérez	Almería
Alberto Doblas Nevado	Málaga	José F. Hernández González	Múrcia	Angel Hidalgo Hornillo	Sant Andrés
Antonio Baile García	Santa Pola	Francisco Javier Benito García	Aguilas	Mario López Galvez	San Adrián
Carlos Roldán Hernández	Madrid	Pedro Fdez. Goicoechea	San Felices	Angel David Grimaldi Franco	Algeciras
Jesús Aguilar Fernández	Huertor Vega	Juán José Soriano Espinosa	Patiño	Oscar Andrés Aniella	Badalona
Manuél González Guerrero	Pto. Santa María	Pablo Palacio Cerdán	Alcañiz	Alvaro María Flores Rojas	Sevilla
Jose Carlos Díaz Huelamo	Móstoles	Antonio García Mata	Motril	Alejandro López Torregrosa	Barcelona
César Donoso Macías	Vendrell	Fernando Navarro Arroyo	Collado Villalba	Jose Antonio Chacón Redondo	Valencia
Rubén Navarro Mateu	Castellón	Victorio Parrilla Fajardo	Alaró	Oscar Otero Rodriguez	Santiago
Alberto García Fernández	Terrassa	Miguel Angel García Miguel	Jijona	Antón Fdez. de Sanmaned	P. de Caramiñal
José Juarez Navarri	Barcelona	Héctor Bermejo Arias	Oviedo	Jesús Alonso García	Plasencia
Fco. José Escobar Moreno	Ciudad Aljarafe	Juán Javier Sánchez Sáez	Prat de Llobregat	Carlos Monte Balaguer	Almanzora
Antonio Martínez Barbarro	Alcúdia	Antonio Iglesias Martín	Corneliá	Ana Isabel Ovtuondo Quirce	Alicante
Marc Martínez Satorres	Terrassa	Albert Ardanuy Vidal	Barcelona	Manuél Cortés Campillo	Paterna
J. María Sagüés López Ayala	Mahadahonda	Carlos A. Bermúdez Mante	Cádiz	Javier Meler Lagunnodia	Tafalla
Rafaël Aranzueque Baena	Leganés	Pau Olmos Benlloch	Quart de Poblet	Galder Sobrino de la Puerta	Las Rozas
Alberto Pérez Mateos	Guijuelo	Leyre Escallada Martín	Santurce	Daniel Caballero Hernández	Puig-Reig
Cristián Ramos Cecilia	Barcelona	Mikel Maeztu Troya	Vitoria	Francisco Donoso Esla	Málaga
Antonio Trujillo Núnez	Colmenarejo	Jose Manuél Berná Baeza	Callosa Segura	Rafael Franco Camacho	Tarifa
Jose Manuél Gil Alcón	Ciudad Aljarafe	Xavier Iazkanotegi Egía	Fuenterrabia	Iván Gómez Rodriguez	Málaga
Jose María Moreno Martín	Alarcón	José A.Beceino González	El Ferrol	Víctor Carrión Sánchez	Jimena de la Fra.
Sergio Ponz Gracia	Huesca	Tomás-Toñi Liébanas Guijosa	Palma	Alfonso M. Pareja de Bache	Jerez de la Fra.
Mowatan de Luís Zarranz	Cruz Mayor	Francisco J Amézaga Aragón	Cádiz	Albert Fortes Ribot	Castellar del Vallés
Manuel Notario Ramírez	Viladecans	David González Rey	H.de Llobregat	Jorge Ruíz Quiñones	Nerja
Pedro Martinez Rúiz	Roquetas de Mar	Manuél Alonso Dos Satos	Granada	Raúl Martínez Danot	Vallgorguina
Eduardo Cobo Cervera	Capellades	José David Romero Sánchez	Ubrique	Manolo García de la Rosa	Aranjuez
Juanma Ortega Mirón	Marbella	J Manuél Enriquez Almiñana	Sitges	Jose Manuel Martínez Ortega	Novelda
J. Manuel Gutiérrez Torrejón	Cádiz	Joaquín Díaz Jordá	Jijona	Daniel González Ortegón	Jeréz de la Fra.
David Jubera Romero	Aranjuez	Israel Montero Pérez	San Fdo. Henares	Oscar Hornos Lara	Vilanova del Camp
José Angel Barco López	Madrid	Mª Isabel Báguena García	Daroca	Sergio Báñez Naranjo	Cervo
Alberto Luaces Novoa	Barcelona	Abel Alvarez Rejo	El Ferrol	Jose Luís Ortiz Extremera	Barcelona
Iker Aróstegui Lucas	Vitcina	Antonio García Bobadilla	Málaga	Jose María Morcillo Estrella	Córdoba
Rubén Lázaro Estévez	Vegas Corvera	David Sola Ferrán	Réus	Carlos Verdú Albero	Elda
Daniel Pérez Murillo	Saltiño - Borio	Isaac Prots de Vall	Barcelona	Josep Llombart Cuevas	Mollerusa
Sergio Benítez López	Burriana	Carlos Pascual Fernández	Alicante	Jose Manuél Espejo Ponce	Vilanova del Camí
Jesús Galán Sánchez	Alcobendas	José Luís Herrero Corro	Peñacastillo	Francisco Javier Ortiz Jiménez	Alcalá Guadaira
Gorka Salgado Sautu	Bilbao - Deusto	Miguel An.Goicoechea Pérez	Hospitalet	Eduardo Guerrero Sánchez	Ripollet
Alberto García Correro	Blanes	Alberto Salazar Palomo	Málaga	Javier Robles Martín	Málaga
Fidel Hernández Agustín	Esplugas	Miguel A.Mengibar Trigueros	Callosa Segura	Francisco Felip Miralles	Núles
J. Martínez-Navarro Caballero	Madrid	Miguel Angel Chinarro Lúcas	Alcoy	Sergio Galea Rodriguez	San Roque
Jorge Buj Carmona-	Granada	José Luís Jover Martí	Albacete	Marc Meiva Navarro	Hospitalet
Gerson Gil Arroyo	Zaragoza	Gregorio Peña Vidal	Salt	Victor Ponce y Martínez	Badalona



1. Jordi Rodríguez
2. Rubén Velasco
3. Sergio Alcaide
4. Guadalupe Mtnez.
5. Toni Sistaré
6. Fco. Felip
7. Fco. J. Ponce
8. Santiago Cobo
9. David Aparisi

10. Pedro Luis Encinar
11. Iker Zabala
12. Raúl García Latorre

RELACION DE GANADORES (Continuación)

Virginia Mejías González	Hospitalet
Carlos Suárez Vicente	León
Luis A. Gutiérrez de Cosso	Gijón
Albert Rodríguez Fernández	Sta. Coloma
Juan Pablo Couto Frías	Collado Villalba
Paco Díaz - Meco Alameda	Alcorcón
Manuel Acebedo Portilla	Sevilla
José Luis Rojo Solís	Alcalá Henares
J. L. Palacios Sánchez-Clemente	Madrid
Marta Funes Corona	Lora del Río
Jorge Martín Gil	Málaga
Angel Martín Encuentra	Madrid
Salvador Moliner Soriano	Valencia
Manuel Cuenca Ortiz	Barcelona
David Estornell Hernández	Benicull
José Ramón Alvarez Barba	Palencia
Sergio Martín Carmena	Fuenlabrada
Francisco J. Rodríguez Lera	León
Oscar Tolosa Torrubia	Zaragoza
Raúl Cruz Ullán	Salamanca
Juan Pedro Martín Díaz	Madrid
José Luis Berchés Andrés	Madrid
Miguel Angel Llorente Bernal	Móstoles
Alfredo Escobar Rúiz	Getafe
P.García Durán	Cádiz
Juan José Rivera Martín	S. Juan del Puerto
J. Venancio Maseda Camacho	Madrid
Juan Jesús Ferrari Franco	Palma del Rio
Eneko Pardo Zorrilla	Barakaldo
David Vidal Mateo	Logroño
Jordi Boned Miranda	Ibiza
Eduardo Meneses del Rio	Madrid
S.Martin García	Madrid
Antoni Massó Ferrer	Silla
Juan Miguel Nicolás Guerrero	Arrabalde
Daniel Luque González	Málaga
Rubén Monje Martín	Cádiz
Ignacio Azcoitia Villalba	Ceuta
Anartz Blazquez Blanco	Vergara
Miguel Chia Figuerola	Benimparrell
Albert Gassió i Bosch	Torrente Cinca
Pablo Domínguez Rivas	Sevilla
Manuel Mayor Buena Amaya	Benasjan
Jorge Izquierdo Aguilar	Elche
Abel Enrique García Mangas	Badajoz
Manuel Esquivias Onrubia	Sevilla
Jorge Gutiérrez Medrano	Madrid
José Jorge García Calzado	Málaga
Angel Recio Garrido	Madrid
Alvaro Hernández García	Madrid
José Manuel Rocha Segura	Cádiz

Diego Moreno Albarracin	Aguilas
Juan Reixach García	L'ametlla de Mar
Francisco Javier Fdez Luque	Córdoba
Fidel Gabarri Jiménez	Vitoria
Jose Antonio Santos Izquierdo	Torrejón Ardoz
Oscar López Sancha	S. Adrián Vesós
Victor García Cuervo	Oviedo
Enrique Acosta Ródenas	Cartagena
Ricardo Angel Velasco Paunero	Valladolid
Natalia Blanco Cerezal	Pamplona
Manuel Urbén Mateo	Teruel
S. Carbonero de San Francisco	L'hospitalet
Francisco J. Mendoza Bogado	Huelva
José Miguel Escobar Rodonero	Argamasilla
Jorge Cubero Negro	Zaragoza
Miguel Angel Moreno Escrivá	Valencia
Eduardo López Valera	Motilla Palancar
Jose M. Cano Rodrigo	Cádiz
Antonio Castro Cardenas	Jeréz de la Fra.
Roberto Martín García	Madrid
Enrique Planas García	Calamocha
Jaime Zarzosa Garcón	Valencia
Miguel Angel Villanueva Rojas	Madrid
Guadalupe Martínez Crespo	Almeria
David Hita García	Esparreguera
Igancio Robles Urbano	Cádiz
Jaime Ramón Martínez	Escaldes
Nicolás Garrido Ortíz	Las Rozas
Juan Muñoz Segido	Baracaldo
Juan Jesús Jimenez Ibañez	Santa Perpetua
Jose Angel Aviles García	Fuenlabrada
Marcos Mataró Mallen	Malgrat del Mar
Iván Avila del Río	Parla
David Ortega Castillo	Valencia
Jaime Moranchel Moreno	Guadalajara
Guillermo Torres Martínez	Valencia
Iñaki Ayesa Zubiri	Pamplona
Toni Sistaré Bisbal	Igualada
Andrés Sesmero Velasco	Avila
Pedro Gallego Sanz	Madrid
Diego Iglesias Espinosa	El Ejido
Juan Diego Estrada Godoy	Almeria
Juan Oliver Tomás	Llucmaya
A. Rodríguez Dias de Villalvilla	Miranda de Ebro
Sergio Fernández Sánchez	Sevilla
José González Rodríguez	Los Bejones
José Daniel García Fernández	Córdoba
José Javier Bolado Regüela	Santander
Enrique Garrido Helle	Torremolinos
Luis Miguel López Arteaga	Madrid
Juan Luis García Torres	Madrid

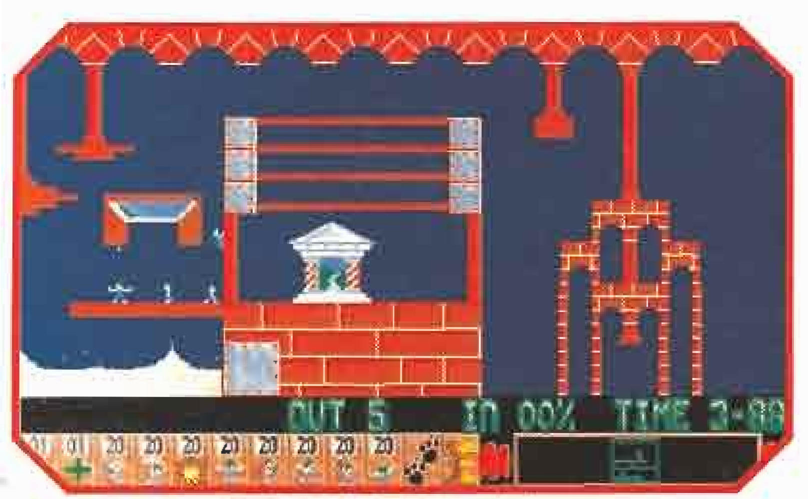
Arantxa García García	Valencia
Juan Manuel Lamet Moya	Sevilla
Diego Castañeda Frei	El Masnou
Juan Teichenne Jané	Arbos
Emilio Martínez Herrero	Campello
Oriol García Torné	Barcelona
Santiago Cobo Roldán	Reinosa
Héctor Navarro Candela	Valencia
Manuel León Regadena	Villanova Geltrú
José Manuel Ibañez Fernández	Sta Coloma Farners
Francisco Javier Pozo Martín	Badalona
José Miguel Cañete Valdeón	Sevilla
Daniel Sánchez Bláquez	Madrid
Victor Hugo Pérez Delgado	Huelva
Iván Malich Redondo	Marchamalo
Carlos Olmedo Salar	Torrox
M.A. Gago González	Benaocaz
Miguel Corretijo Campos	Hospitalet
Jorge Juan Torrejón Bersabé	Esquivias
Carlos Fernández Lasaosa	Zaragoza
Rafael Badillo Corona	Algodonales
Marco Antonio Pérez Martínez	Trobajo Camino
Gillermo Romera Alonso	Alfaro
Rubén Velasco Tris	Zaragoza
Javier Arias Pamies	Vila Secha Solcina
Eneko Muruzabal Elezkano	Bilbao
Sergio Esteve Alonso	Puzol
Justo Antonio Palacios Parra	Madrid
David Martínez Blanco	Palma
Pablo Roca Ortola	Benicasim
Iñigo Rúiz Alvarado	Vitoria
José Luis Martinez Pérez	Castellón
Ruymán Palazón Tudela	La Laguna
Jordi Rodríguez López	H. de Llobregat
Javier Jesús Martinez Poley	Sevilla
Antonio Laplana Urquizu	Barcelona
Daniel Martínez Fernández	Jaén
Manolo Guillamón Monedero	Múrcia
Rogelio Martinez Serrano	Madrid
Sergio Alcaide Delgado	Cornellà
Carlos Pérez Arroyo	Picanya
Vicente Pizarro Torres	Ibiza
Santiago Castro Fiuza	Montblanc
Iker Zabala Bayona	Santurce
Xavier Martí Pernal	Barcelona
Noel Dionisio Muñoz Rico	Melilla
Sergio Beamonte Bermejo	Alfaro
Alejandro Sánchez González	Lugo
Francisco Javier Jiménez García	Sevilla
Alexander Ule Zulueta	Elorrio
Antonio J. González Cespedes	Campanillas

Bonifacio Gómez Cuevas	Pto. de Sta. María
Víctor Alfonso Llona Romero	Utiel
Arturo Guardiola Sedó	H. de Llobregat
Alfredo Martín Sierra	Sevilla
F. Ione Morera de la Fuente	Madrid
Rodolfo Mazarrón Romero	Alcalá Henares
Raúl Blanes Sáez	Valencia
Mariano Moreno Ramón	Palma
Eduardo Ibañez Ochoa	Laredo
Francisco Rodríguez Soriano	Barcelona
Emmanuel Zamarro Cabrero	Móstoles
Francisco J. Arguella de la Cruz	Fuenlabrada
Rafael Joaquín Fernández Ortíz	Sevilla
Borja Gutierrez Peña	Santander
Daniel Ruíz Manchón	Premiá del Mar
Arnaldo Borrero Fernández	La Manga
Jaume Dot Garrido	Barcelona
Pere Illa Gil	Salt
Miquel Collado Milla	La Garriga
M.J.Caballero Ortega	Madrid
David Morales García	Madrid
Jonathan Herguezabal López	Madrid
Sonia Heonart Coll	Nazaret
M.C.García Quirós.	Madrid
Antonio Garnes González	Sangonera
Francisco José Guirado García	Almería
Esteban Ramírez Romero	Ubrique
Rafael Gabriel García Durán	Málaga
Jesús Echauz Tirila	Lérida
David López Nieto	Leganés
Jesús Sancho López	Madrid
Iván Lepe Figueras	La Luz
Francisco Rojas Suárez	Boadilla Monte
José A. Benito Castañón Fdez.	Chantera
David Sánchez Muñoz	Madrid
Carlos Robles Carretero	T. de la Reina
Luis Balbona Calvo	Gijón
Martí Freile Sánchez	Premiá del Mar
David Ramírez Humanes	Madrid
Francisco Javier Salvador Soria	Benicarló
Roberto Esteva Manzano	Madrid
David Alcaine Balaguer	Zaragoza
Pedro Luís Encinar Rios	Avila
David Aparisi Gimeno	Valencia
Luis Francisco Bravo Morales	Huelva
Francisco J. Ponce Monteagudo	Valencia
Alberto Benito Gómez	Arganda del Rey
Raúl Galicia Romero	Palma
Daniel Fernández Mateos	Cruces Baracaldo
Francisco Queipo Muñiz	Arriondas
Alejandro Alonso Moldes	Pontevedra

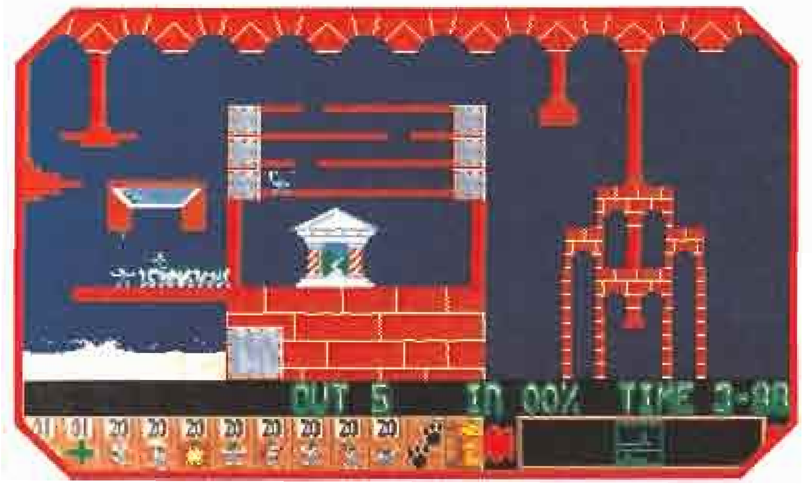
Luis Fernández Gutiérrez	Santoña
Alfonso Alvarez Caballero	Villanueva Serna
Antonio Osuna López	Barcelona
Enrique Kassow H. Veracruz	Benalmádena
Marcos Mateo González	Zaragoza
Josep Marcó Olive	Palafrugell
Jorge Soler Guerrero	Lleida
Jaime Peña Sánchez	Onda
Carlos Bandeira Jiménez	Ceuta
Cristobal Sánchez Medina	Martorellas
Adrián Sánchez Medina	Martorellas
Roger Orra Munt	Vic
Pablo A. Delgado Gómez	Gelves
David Muñoz Martínez	Bilbao
Angel Arroyo Moreno	Begijar
Alvaro Cajal Saenz de Buruaga	S. S. de los Reyes
Ginés Carrión Espí	Jumilla
David Esclapés Mayor	Alicante
Jon Novas Zubiola	San Sebastián
Juan José López Marín	Getafe
Alejandro Barrio García	Torrejón Ardoz
Marcos García Morillo	Marbella
Juan Pablo Gil Borrajo	Castellón
David Orche Casado	Móstoles
Luis Miguel Freire García	Santa Coloma
Iván Alias Navarro	Barcelona
Ricardo Llanes Sedeño	Orihuela
Iker Ugarte López	Amurrio
Pablo Fernández Cuadros	Móstoles
Raúl Colado Martínez	Alcorcón
Diego Ansón Antas	Zaragoza
Daniel Hernández Rodríguez	Valladolid
Jose M. Montiel Rodríguez	Barcelona
Miguel Ayensa Mazo	Calahorra
Jesús López Alonso	Gijón
Tomeu Llobera Sancho	Palma
David Padial Moreno	Callosa Segura
Daniel Arriero Davó	Madrid
Miguel Angel Santa Cruz Salas	Móstoles
Roberto Cobertera Hernán	Madrid
Kiran Balani Bermejo	Málaga
Rafael Galán Rodríguez	Jaca
Carlos A. Sánchez Mendieta	Burgos
Héctor Pérez Blanco	Riaño Langreo
Carlos Aracil Pérez	Alcoy
Manuel Jurado Arrabal	Torrejón Ardoz
Paco Díaz Meco Alameda	Alcorcón
J. Miguel Varela Domínguez	Sevilla
Yago León Oller	Barcelona
Salvador Espín Bernabé	Campillo [illegible]
José Iván Barcia Vidorreta	Zaragoza

Oh no! more LEMMINGS!

NIVEL 1 (CRAZY)



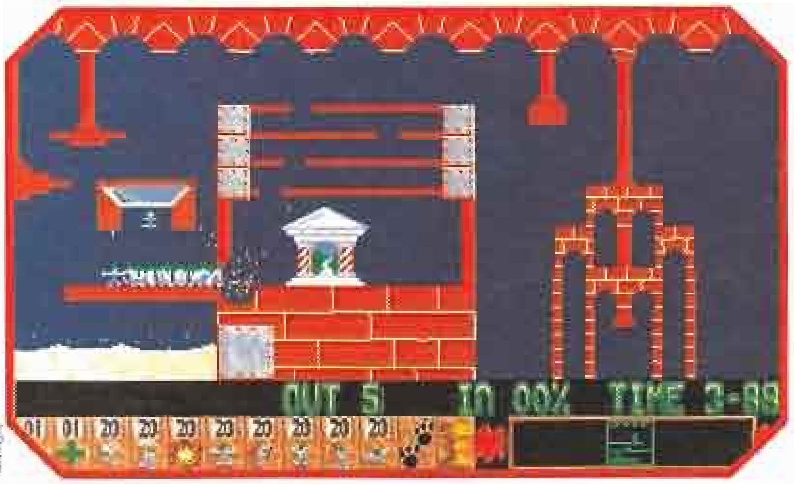
En este primera fase del nivel de dificultad Crazy, el primer paso que tenemos que dar es hacer ascender la pared a uno de nuestros Lemmings, mientras que situamos estratégicamente a otro para impedir que los demás caigan al agua.



Nuestro siguiente objetivo es excavar sucesivos agujeros en los cuatro suelos que nos separan de la llegada, teniendo en cuenta –no debemos olvidar este detalle– que el último lo haremos mientras nuestro Lemming camina hacia la izquierda.



Aprovechando que al llegar al suelo nuestro Lemming volverá a caminar hacia la izquierda, le detendremos en la posición que se observa en la pantalla. Hecho esto le haremos explotar mediante el icono destinado a tal fin.



Lo que resta es ya coser y cantar, pues una vez que el Lemming haga explosión abrirá un boquete en la pared por el que el resto de sus compañeros, y gracias a su sacrificio, podrán acceder al punto de llegada sanos y salvos.

NIVEL 7 (CRAZY)



Para comenzar esta fase 7 del nivel Crazy haremos uso de uno de nuestros Lemmings para que escale la pared de la izquierda. Debemos recordar que antes de que se precipite hacia el suelo es necesario dotarle de un paraguas para que la caída no resulte mortal de necesidad.



Si no hacemos nada por evitarlo nuestro pequeño amiguito volverá a escalar la siguiente pared y se meterá en la máquina machaca-lemmings. La solución es tan sencilla como obligarle a construir una escalera cerca de la pared, de forma tal que al chocarse cambie la dirección de sus pasos.



El siguiente paso es extremadamente complejo y requiere una precisión total. Comenzaremos por construir dos escaleras, para que una vez que nos topemos con la pared, y a la altura justa, pongamos a nuestro Lemming a excavar, con lo que conseguiremos liberar a nuestros colegas de su prisión.



Los resultados de nuestro alarde de precisión y habilidad no se hacen esperar; todos nuestros compañeros recorren el nivel hacia la izquierda para a continuación, y tras toparse con la pared, dirigir sus pasos a la derecha hasta llegar al ansiado objetivo final.

En estas páginas os ofrecemos tres ejemplos prácticos de cómo resolver algunos de los nuevos niveles que incluye el disco de expansión "Oh no! more Lemmings!".



PROGRAMACION

PROGRAMACION DEL 80386/387



780 Págs. 7.420 Ptas.

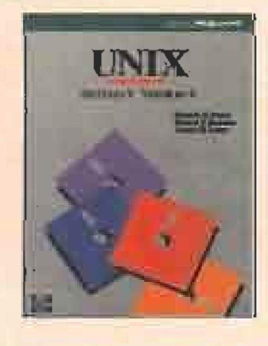
Los autores del libro, conscientes de la importancia del 386, punto de partida de la multitarea para Pc, dedican sus más de setecientas páginas a dar un amplio repaso por las características internas del potente chip de Intel. Escrito para expertos, el manual es completo y explicativo, posee abundantes ejemplos y una muy cuidada edición. Imprescindible para los que deseen convertirse en expertos del 80386, pero, eso sí, que ya posean conocimientos de lenguaje ensamblador de la familia 6 de Intel.

John H. Crawford y Patrick P. Gelsinger ***

Anaya NIVEL «E»

SISTEMAS OPERATIVOS

UNIX SISTEMA V VERSION 4



980 Págs. 6.890 Ptas.

Cuando se manejan grandes ordenadores conectados entre sí mediante una red es imprescindible el empleo de un sistema operativo que esté diseñado para ese tipo de tareas. Esa es la principal función del UNIX. El libro es una completa guía que permite al usuario acceder a la potencia de ese sistema desde el momento en que conecta la computadora. Pero el libro llega más allá y no faltará ningún usuario experto al que su lectura ayudará a conocer en profundidad los secretos del UNIX.

Rosen, Rosinski y Farber ***

McGraw Hill NIVEL «C»

PESIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

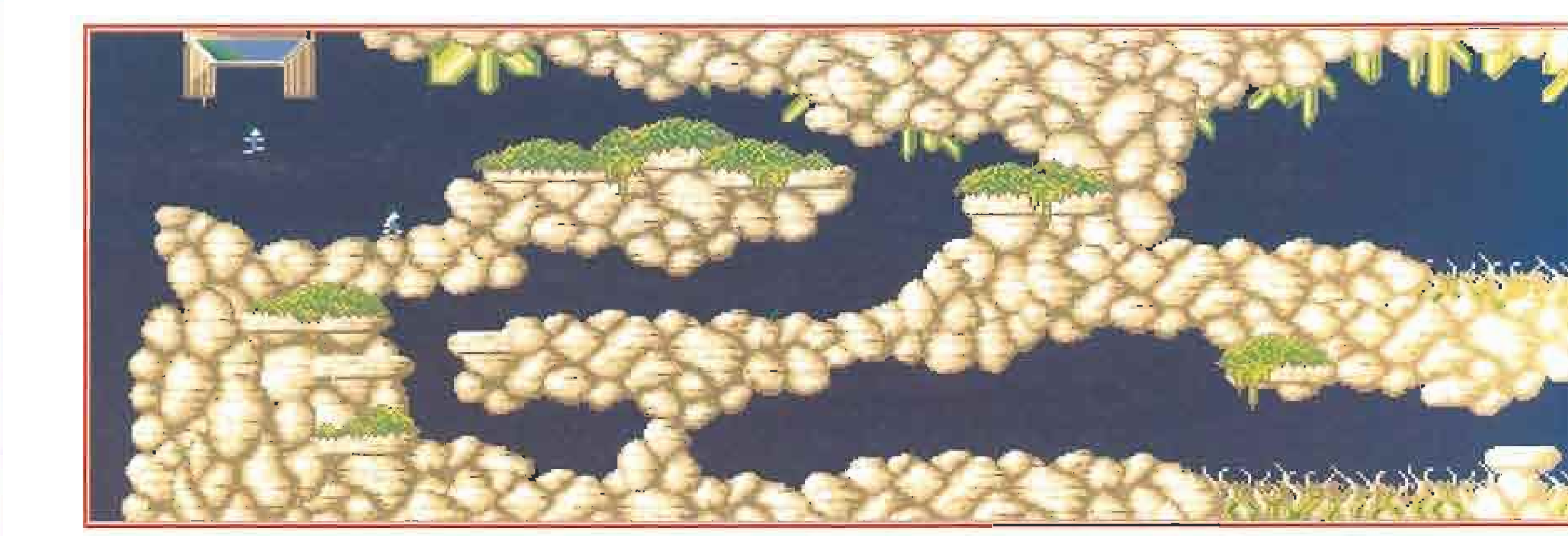
NIVEL 5 (CRAZY)

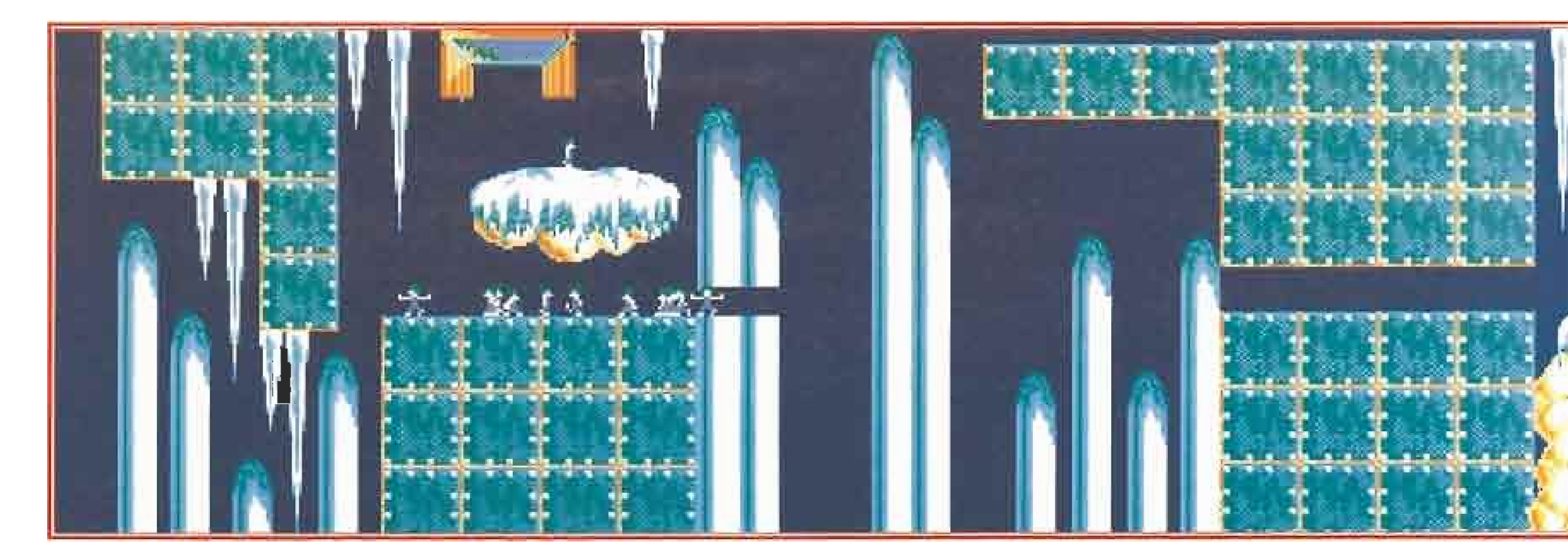


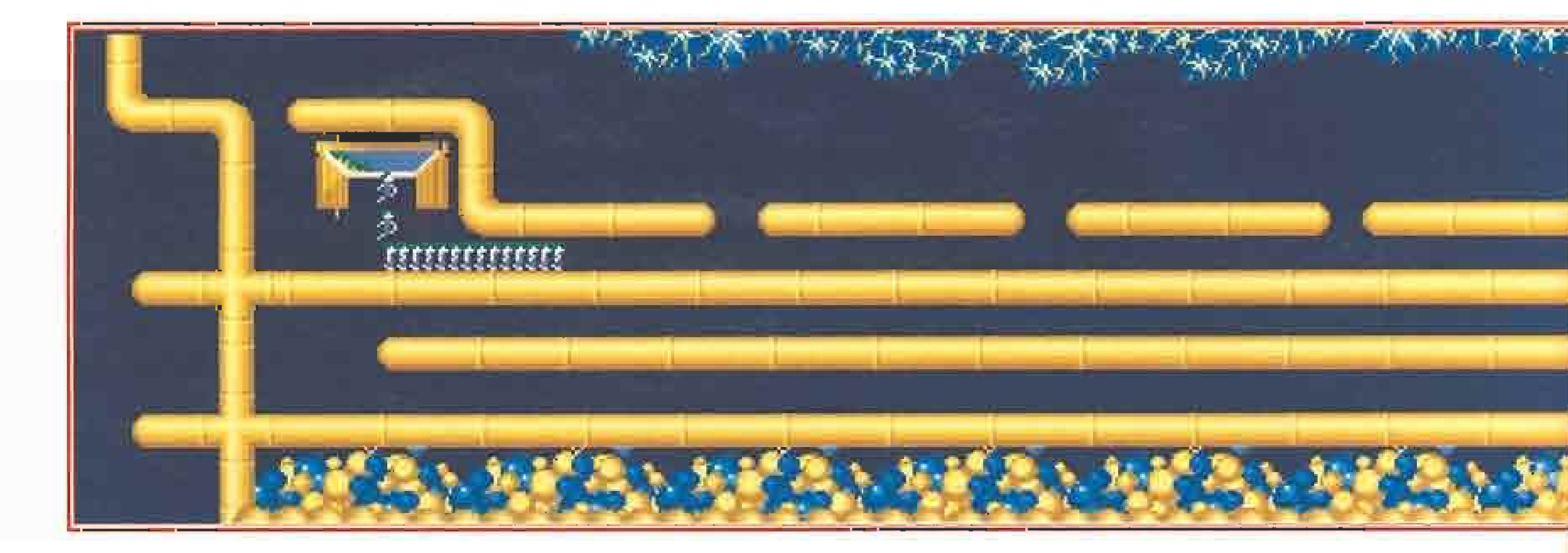
Tras poner al primer Lemming que aparezca a construir una escalera en el borde del precipicio, haremos que el siguiente compañero en salir comience a excavar la roca en su extremo derecho, para evitar que todos los demás suban la escalera y caigan inevitablemente al vacío.



Como veis los siguientes pasos a dar se realizan todos con el primer Lemming. Estos no son otros que construir sucesivas escaleras –de forma similar a las que podéis apreciar en la pantalla– que nos permitan trazar una ruta segura hacia el punto de llegada del nivel.





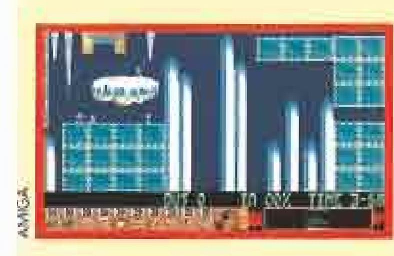




Por último sólo resta construir nuevas escaleras que permitan a todos los pequeños Lemmings atrapados en el profundo agujero del principio ascender hacia el camino ya trazado, cosa que requiere, como ya advertimos, un cálculo cuidadoso de dónde comenzar a hacerlo y en qué dirección.

NUESTRA OPINION

- PSYGNOSIS
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**





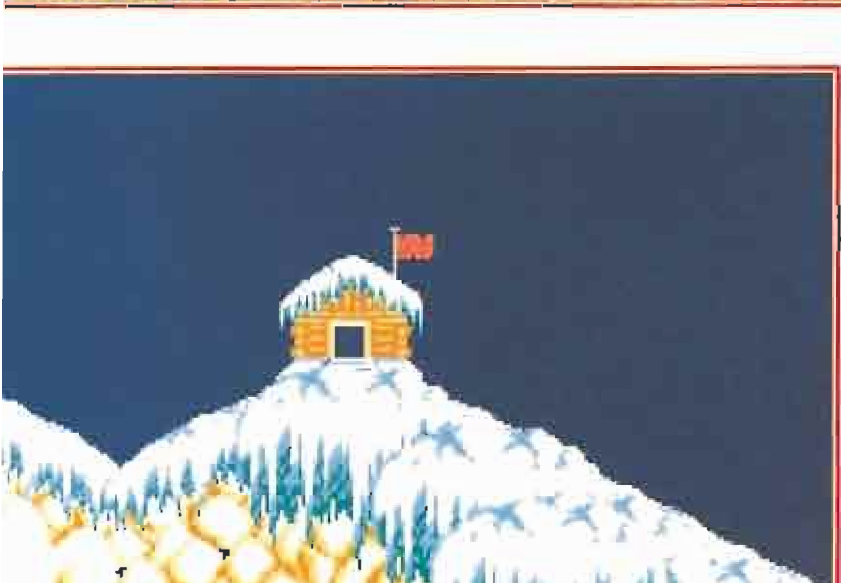
AMIGA

Aunque la mayor parte de nosotros conocimos y comenzamos a admirar el trabajo de Psygnosis gracias a superproducciones del calibre de «Shadow of the beast», «Obliterator», «Blood Money» o «Barbarian», –donde las posibilidades de los 16 bits fueron explotadas al máximo y traducidas en todo un derroche de espectaculares sonidos y gráficos–, lo cierto es que la consagración definitiva de la compañía inglesa llegó a través de un juego que se apartaba radicalmente de la línea de todas sus anteriores producciones.

«Lemmings», que así fue bautizado el programa, nos ofrecía la concepción técnica más modesta que Psygnosis había concebido hasta ese momento, pero también el desarrollo más original y la jugabilidad más insuperable. Como recordaréis el juego nos proponía la caritativa labor de hacer de "angelitos de la guardia" de unos pequeños seres de color azul y pelo verdoso, especialistas en dirigir sus pasos hacia todo tipo de trampas y precipicios, lo cual era posible mediante la utilización de una serie de iconos con los que podíamos asignar a nuestros protegidos cometidos tales como excavar túneles, edificar escaleras o ascender escarpados riscos.

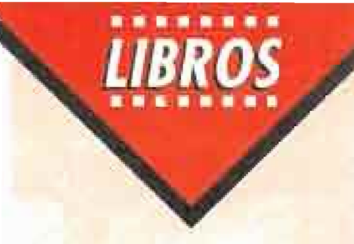
El programa incluía un variado número de niveles, que se dividían en diferentes grupos asociados con su correspondiente nivel de dificultad. Lo que ahora Psygnosis nos propone, más que una segunda parte del juego como muchos podrían esperar, es un disco de expansión con más de cien nuevos niveles de variada dificultad, si bien os advertimos que superados los primeros –ciertamente de sencillez casi vergonzosa–, nuestra misión se tornará de una complejidad tal que os aseguramos que os aguardan muchas horas de "darle a la neurona" en busca de la solución correcta para completar cada nivel.

No merece pues la pena que entremos en juicios acerca de la calidad del programa, pues ya fue ensalzada -y mucho- en su momento, y sí que os digamos que tenéis ante vosotros una oportunidad sumamente atractiva para rescatar de vuestra programoteca uno de los juegos más originales y divertidos de la historia del software.



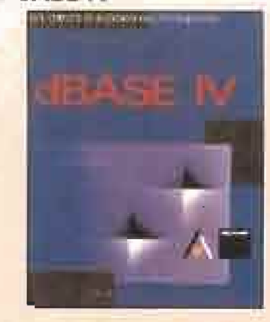






PROGRAMACION

DBASE IV



670 Págs. 4.770 Ptas.

Si hay un programa sobre el que se han escrito infinidad de libros es el DBase. Este manual sobre el popular programa no incorpora ninguna mejora sustancial sobre los anteriores, aunque tampoco se puede decir que sea peor que ellos. El público sobre el que debe despertar mayor interés son los usuarios de DBase IV aunque tampoco sacarán demasiado del texto si no conocen ya el entorno tras haberse leído el manual original del programa. Quizás lo mejor del libro sea la incorporación de rutinas y ejemplos que faciliten el aprendizaje.

Douglas Hergert ***

Anaya — **NIVEL «C»**

PROGRAMACION

PROGRAMACION DE LAS TARJETAS GRAFICAS CGA, EGA, VGA



325 Págs. 4.240 Ptas.

Usando el lenguaje Pascal, en su versión Turbo de Borland, el autor del libro repasa los tres tipos de tarjeta gráficas más populares en el mundo del Pc, profundizando en la VGA. Aunque presentado como un texto para principiantes hay diversos conceptos de programación que se dan por supuestos, empañando un poco lo que pudiera haber sido una impecable realización. Lo mejor es que los programas desarrollados en el papel se incluyen en forma informática, en un par de discos.

F. Gervais **

Ra-Ma — **NIVEL «C»**

. PESIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

SPACE ACE II

GUIA PARA COMPLETAR

Las nuevas aventuras de Ace están en la línea habitual de los juegos de Readysoft: grandes gráficos y endiablada dificultad.

■ READYSOFT
■ Disponible: **AMIGA, PC, ST**
■ V. Comentada: **AMIGA**

Mientras miraba a su amada Kimberly y al pequeño bebé de color azul que ella tenía entre sus brazos, Ace recordó las peligrosas aventuras que acababa de vivir. Todo empezó cuando el malvado Borf creó un arma terrible, el "infantorayo", que convertía a quien fuera alcanzado por su impacto en un niño. Con su poder Borf pretendía someter la Tierra.

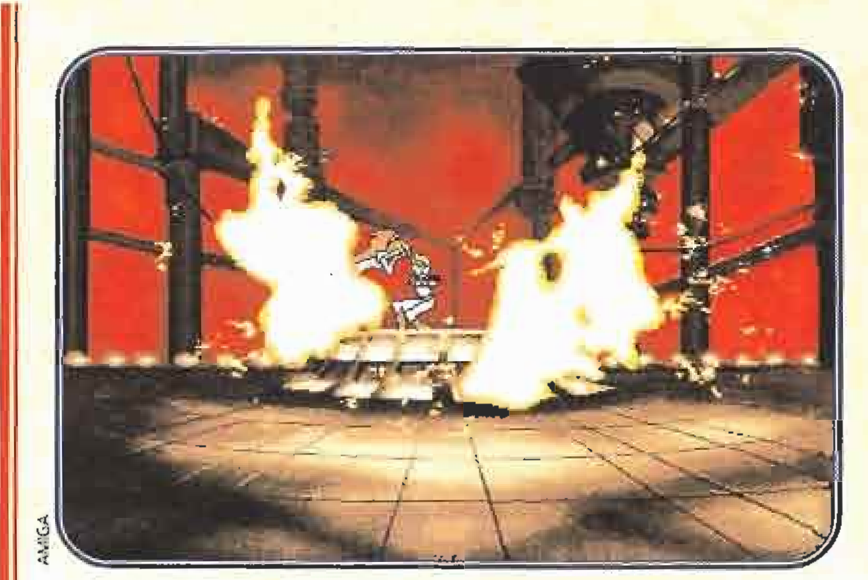
En su desesperada lucha contra Borf para salvar al mundo de la amenaza, Ace fue alcanzado por el infantorayo y convertido en un niño llamado Dexter.

Carente por completo de la fortaleza del adulto, Dexter tenía, al menos, la posibilidad de convertirse de nuevo en Ace por cortos periodos de tiempo utilizando la energía almacenada en su reloj de pulsera. Para complicar aún más las cosas, Borf secuestró a la hermosa Kimberley y se encerró con ella en su estación espacial orbital.

Furioso por el rapto de su joven amada, Dexter inició una desenfrenada carrera contra el tiempo y contra infinidad de peligros para salvar tanto a Kimberley como a la Tierra de la tiranía de Borf. Luchó contra máquinas letales, horribles monstruos y poderosos robots hasta que pudo encontrarse frente a frente con su odiado enemigo. Al borde del agotamiento, Ace pudo derrotar al villano y dispararle con su propia arma.

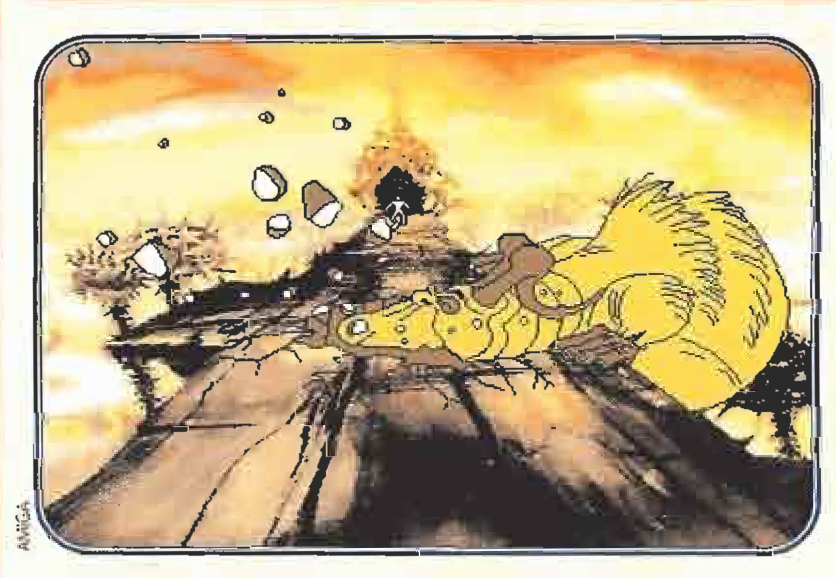
El niño que ahora estaba en los brazos de Kimberley, un adorable bebé de color azul, era el entonces poderoso Borf tras probar una ración de su propia medicina.

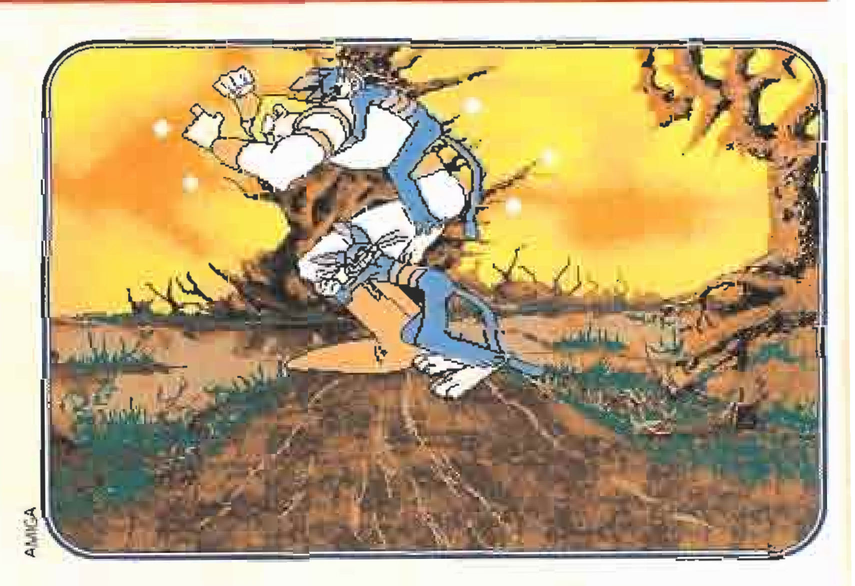
Sin embargo, algunos de los sicarios de Borf habían sobrevivido al ataque de Ace y planeaban en silencio su venganza...



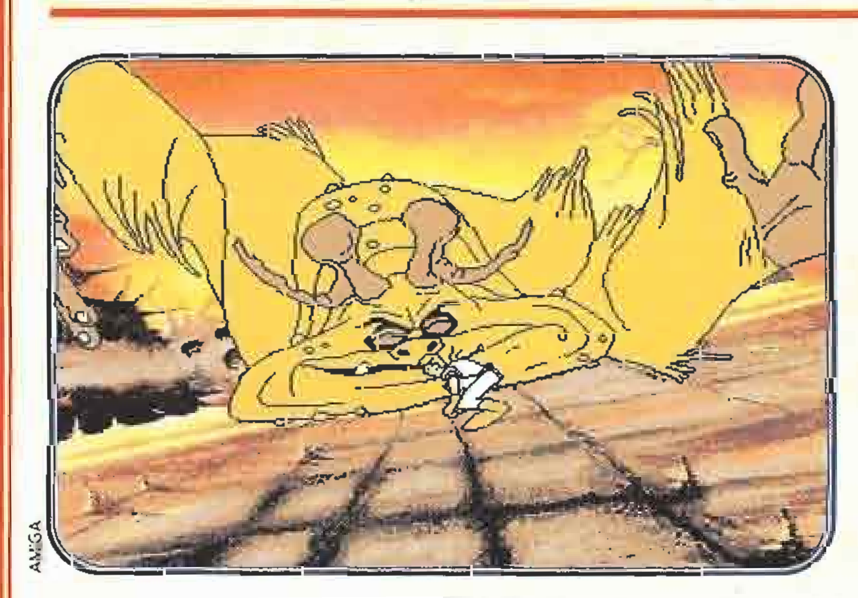


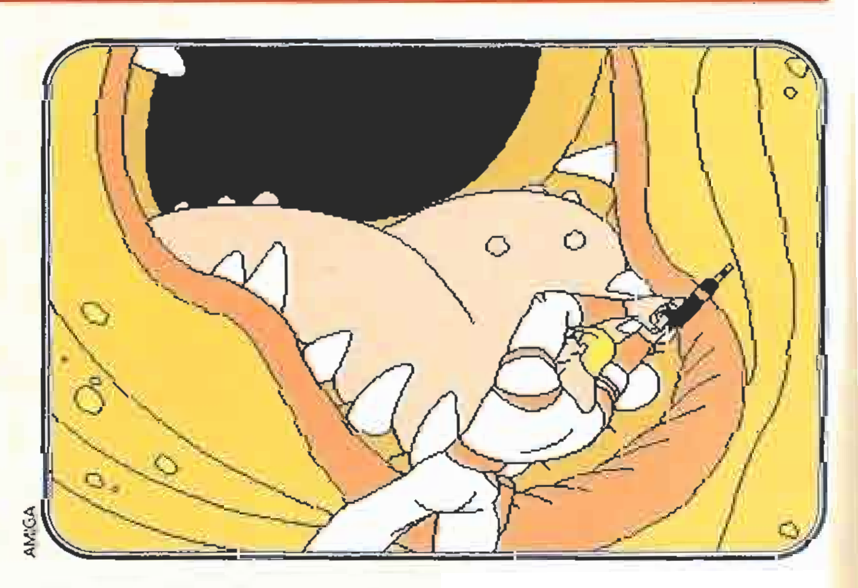
Cuatro horribles Goons se acercan corriendo a la plataforma donde están Kimberly y Dexter. Este dispara su arma láser y consigue herirles (FUEGO), pulsando FUEGO de nuevo cuando los Goons se acercan a la plataforma con el propósito de atraparle. Los Goons se lanzan entonces sobre Kimberly y se apoderan tanto de ella como del pequeño bebé. Antes de desaparecer con la joven en su poder, los Goons colocan el bebé bajo el infantorayo y consiguen que el malvado Borf recupere su tamaño original.



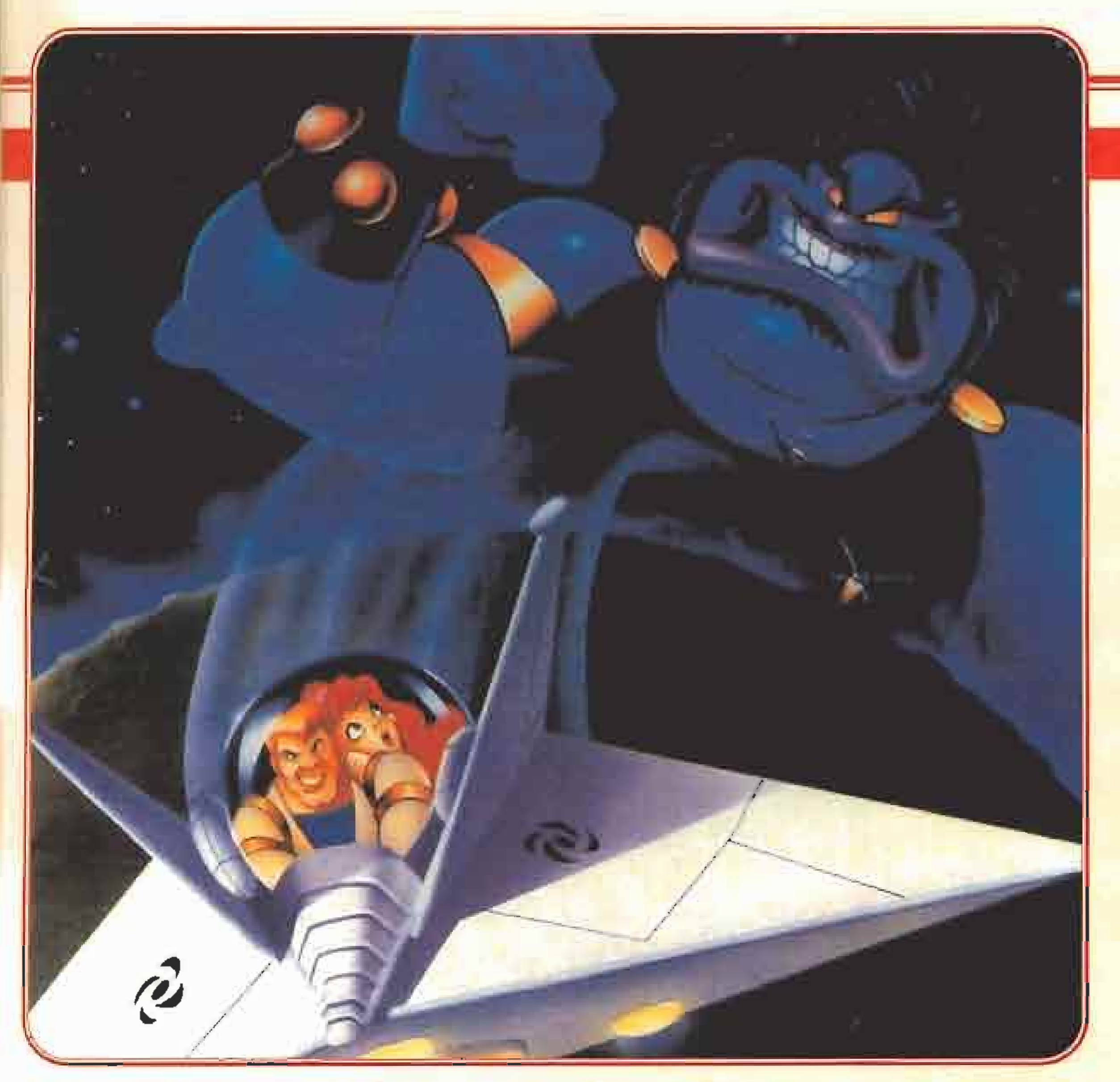


Dexter toma su nave espacial y se dirige al planeta donde se encuentra su odiado enemigo. Tras aterrizar debe moverse hacia ARRIBA para escapar de las fauces de un gigantesco monstruo de color amarillo y a continuación pulsar FUEGO para convertirse de nuevo en Ace y deshacerse de ese modo de los gigantescos gatos alien azules que le atacan momentos después.





El monstruo amarillo regresa con las peores intenciones, y Ace debe girar rápidamente (ARRIBA) para tener el monstruo a tiro y dispararle (FUEGO) posteriormente. La pistola láser de Ace alcanza al monstruo en la cara, pero éste no se rinde y coloca su manaza bloqueando el puente que Ace estaba a punto de cruzar, cortándole el camino y atrapándole entre sus garras. La única posibilidad de salvación de nuestro amigo consiste en volver a pulsar FUEGO. El disparo hiere a la bestia en la cara, la cual suelta a nuestro héroe aturdida por el dolor. Mientras cae de las garras del monstruo, Ace vuelve a convertirse en Dexter y se mueve rápidamente hacia la IZQUIERDA antes de que el monstruo destruya definitivamente el puente de piedra.



EL RETORNO DE BORF







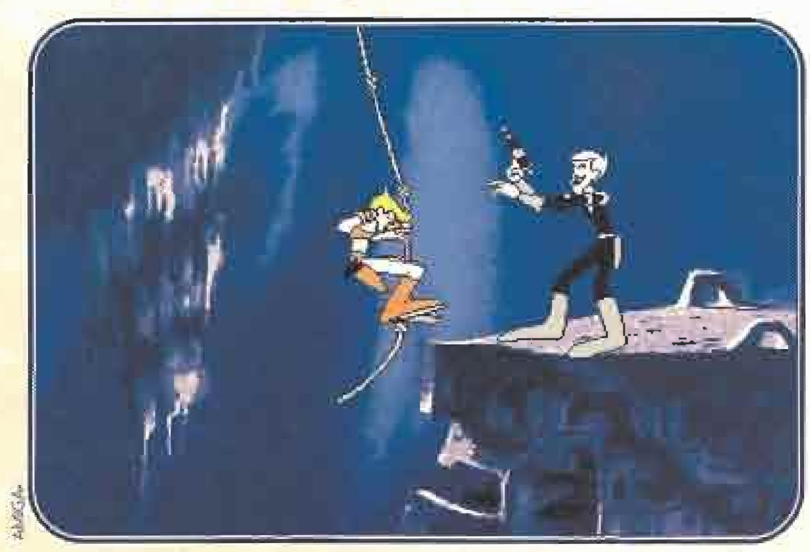


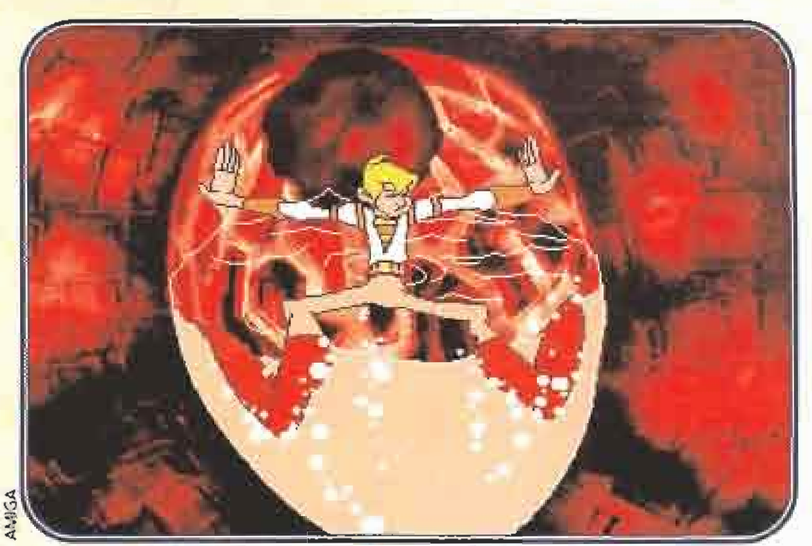
Dexter alcanza una extraña fortaleza y se introduce en una habitación protegida por un robot buscador que lanza peligrosos rayos contra los posibles intrusos. Antes de que el robot le detecte, Dexter se mueve primero hacia la DERECHA y luego hacia ARRIBA, consiguiendo atravesar una estrecha compuerta. Al otro lado, por desgracia, hay un nuevo robot similar al primero, de forma que Dexter esquiva sus disparos moviéndose hacia ARRIBA y finalmente salta hacia la IZQUIERDA para introducirse en una estrecha abertura.

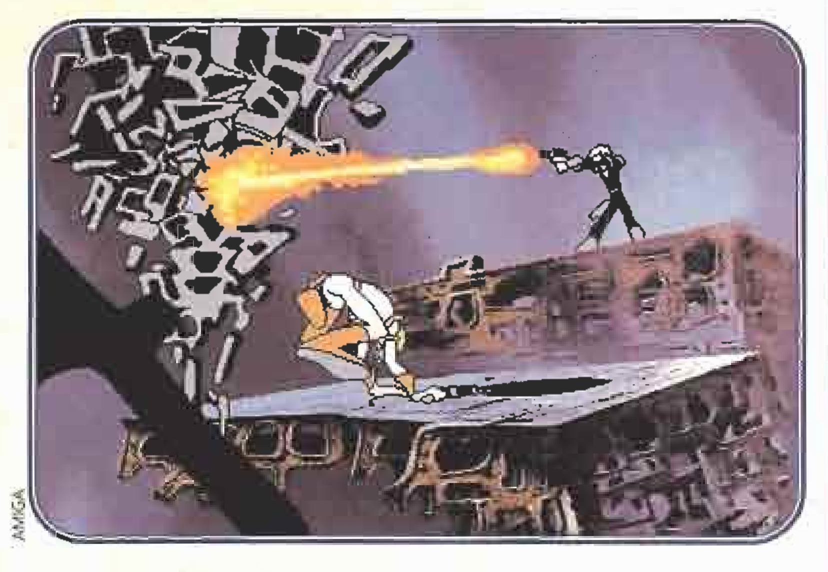
Nuestro héroe cae sobre una plataforma móvil en el punto de mira de un láser. Para evitar encontrarse sobre la parte de plataforma que está a punto de ser alcanzada, Dexter se mueve hacia ARRIBA y posteriormente salta hacia la DERECHA para llegar a una nueva plataforma similar a la primera que aparecerá a su lado a los pocos segundos. La plataforma comienza a moverse y amenaza con estrellarse contra una pared de cristal. Hay dos aberturas a los laterales, y antes de que la plataforma se haga añicos Dexter escoge la abertura de la DERECHA.

LA AVENTURA

¿Conseguirá nuestro amigo liberar de nuevo a su amada Kimberly de las garras del perverso y malvado Borf?







Dexter desciende por una cuerda hasta un profundo y peligroso precipicio donde la hermosa Kimberly le exclama "Cuidado con tu Lado Oscuro". Antes de que nuestro héroe pueda comprender lo que ocurre, la imagen de la adorada se convierte en una réplica del propio Dexter de colores oscuros y rasgos siniestros. Para evitar los disparos de la terrible aparición Dexter se agacha pulsando ABAJO y luego pulsa FUEGO para intentar herir a su rival.

La cuerda se rompe y nuestro intrépido héroe cae a una pequeña plataforma mientras que su enemigo le dispara desde arriba sin darle un segundo para respirar. Dexter se mueve hacia ABAJO para esquivar la nueva agresión y finalmente se lanza hacia la DERECHA para introducirse finalmente en un agujero donde cree estar a salvo. El agujero comienza a llenarse de agua y Dexter no puede escapar. A punto de ahogarse, nuestro héroe pulsa FUEGO para activar toda la energía de su reloj de pulsera y transformarse de nuevo en Ace.

SPACE ACE II

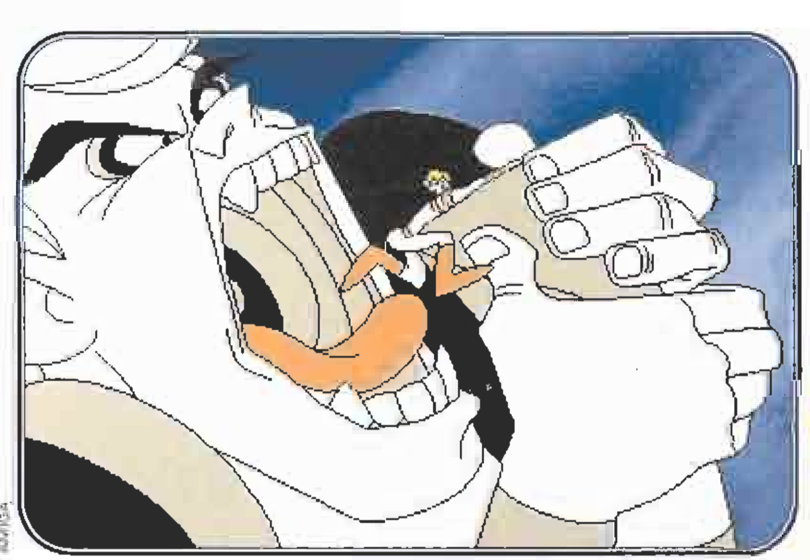
«Space Ace II: Borf's Revenge» es un juego de desarrollo casi cinematográfico.

La idea básica que le da vida y las líneas generales de su argumento le convertirían en una perfecta producción de dibujos animados, digna de cualquier gran estudio de animación.





Nuestro héroe reta a la réplica oscura de Dexter desde lo alto de un pedestal, pero el diabólico ser aumenta de tamaño hasta convertirse en una imagen siniestra de Space Ace. Nuestro amigo esquiva los disparos de su ahora gigantesco rival saltando a una plataforma cercana situada a la IZQUIERDA. Desde allí comienza a correr sobre un estrecho puente de piedra saltando hacia la IZQUIERDA para evitar caer al vacio cuando los disparos del Oscuro hacen que el puente se desmorone. Cuando Ace alcanza el extremo del puente la gigantesca aparición atrapa la roca entre sus manos y nuestro héroe no tiene mas remedio que pulsar FUEGO.



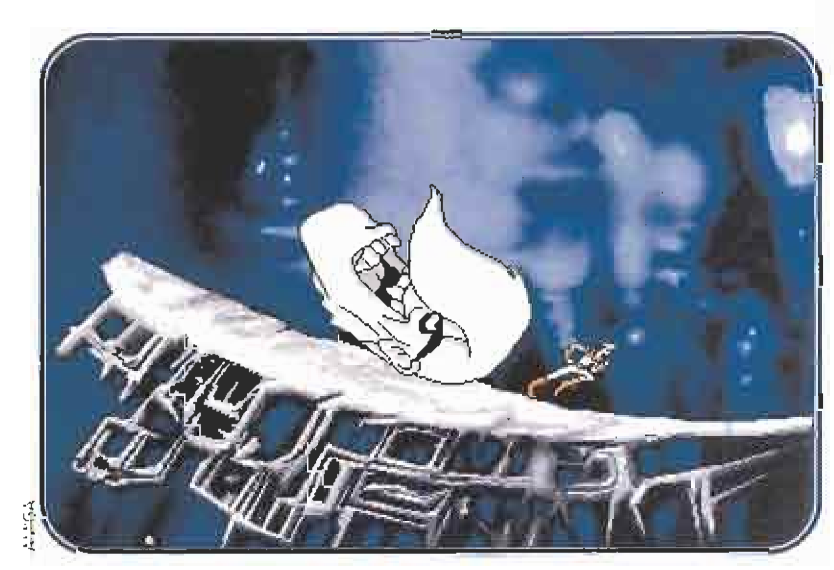
El Oscuro eleva entre sus manos el trozo de puente sobre el que se encuentra el infatigable Ace y lo acerca a su enorme y sorprendente boca para intentar devorar a su rival y de paso a la vez que termina con él tomarse un pequeño aperitivo antes de comer a la hora acostumbrada. Nuestro amigo escapa en el momento preciso moviéndose hacia la DERECHA cayendo sobre una de las manos del Oscuro. Desde allí vuelve a pulsar FUEGO.

En cualquier caso, muchos son los secretos que esconden las nuevas aventuras de Ace, el héroe que, sin duda, más cerca nos ha llevado del futuro.





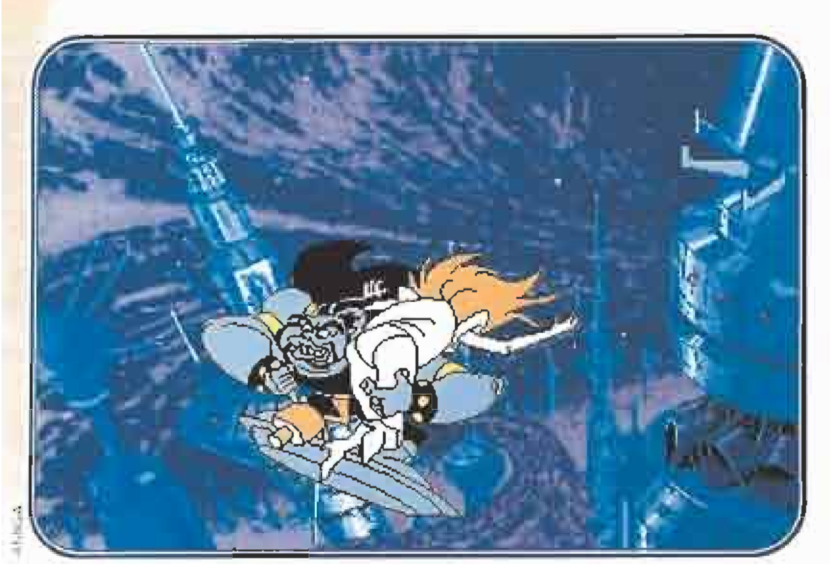
Convencido de que no puede comerse a su oponente, el Oscuro coge su arma e intenta disparar sobre nuestro amigo, que se encuentra aún sobre una de sus manos. Ace salta hacia la IZQUIERDA en el momento justo y el disparo del gigante lo que hace es reducir a fragmentos una de sus propias manos. El proceso se repite dos veces más (IZQUIERDA, IZQUIERDA) y Ace consigue de ese modo llegar al suelo saltando sobre diversas partes del cuerpo de su enemigo al mismo tiempo que éste, con sus disparos, lo único que va haciendo es destruirse a sí mismo.



Una vez abajo, Ace esquiva el último disparo saltando hacia la DERECHA. La cabeza del Oscuro, lo único que queda de su cuerpo, comienza a rodar sobre el suelo amenazando con arrollar a nuestro amigo, pero consigue evitar el peligro moviéndose primero hacia la DERECHA y luego hacia ARRIBA para tomar un estrecho camino que le conduce a la Estación Central de Borf.



Convertido de nuevo en Dexter, Ace alcanza la estación subiendo por una escalerilla, y nada más llegar al exterior debe agacharse hacia ABAJO para evitar un disparo y saltar luego a la IZQUIERDA. El malvado Borf hace su aparición pilotando una plataforma volante en la que está prisionera Kimberley. Borf dispara contra Dexter, pero éste salta hacia la DERECHA y luego hacia ARRIBA para llegar a una plataforma circular que, a modo de ascensor, sube por el borde. Sin embargo, Kimberley ha golpeado a Borf aprovechando un descuido, consiguiendo que el malvado, irritado por su intento de rebelión, la arroje al abismo.



Dexter no tiene la fuerza suficiente para recoger a Kimberley, que cae desde la plataforma volante de Borf, en sus brazos, de modo que pulsa FUEGO para convertirse nuevamente en Ace y posteriormente DERECHA para atrapar a la bella y evitar que se haga daño. La plataforma sobre la que se encuentran los dos enamorados se detiene junto a una abertura circular. Ace pulsa FUEGO para destruir la puerta y luego se mueve hacia la DERECHA para que tanto Kim como él entren por la abertura.





Kimberly y Ace se deslizan por un túnel oscuro y salen de él por la IZQUIERDA, alcanzando como por arte de magia la nave espacial que trajo a Ace al planeta. Antes de que un gigantesco monstruo verde destroce la nave entre sus fauces la nave despega cuando Ace pulsa DERECHA.

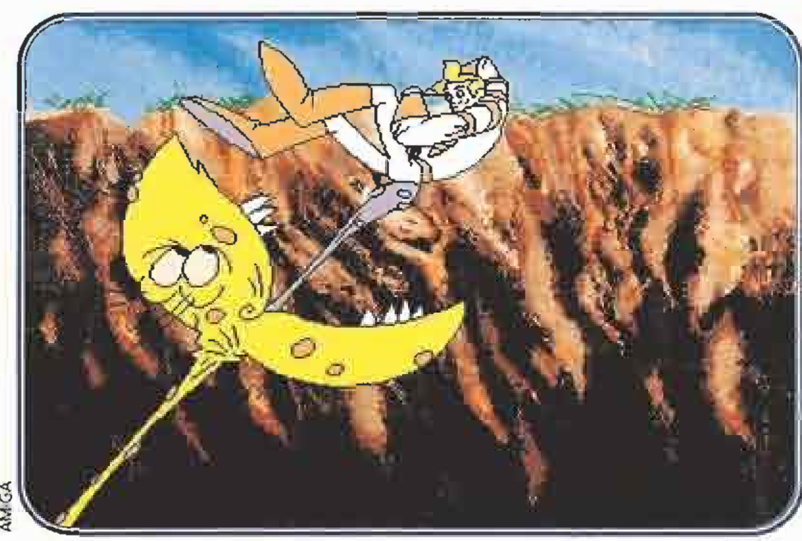
EL RETORNO DE BORF

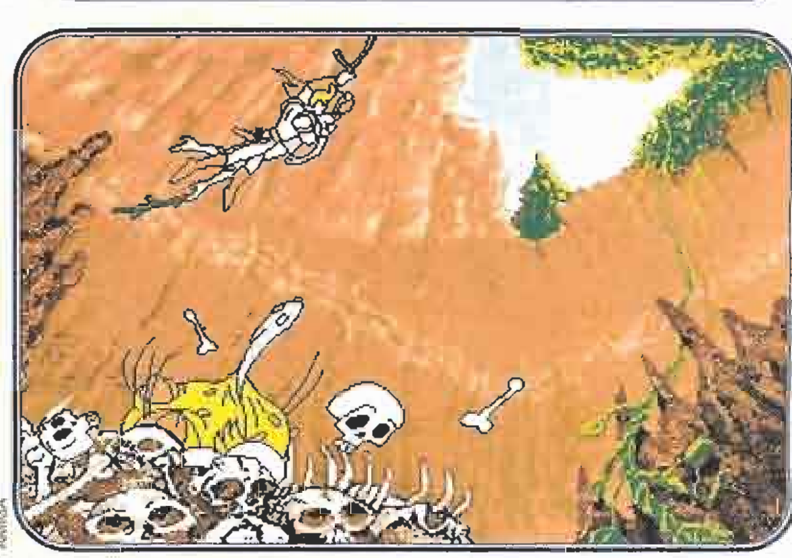


Monstruos gigantescos, y extrañas criaturas galácticas se encargarán de evitar que tengamos un momento de respiro.

Las sorprendentes escenas que se suceden en cada momento provocan en el jugador, al llegar al final, el inevitable deseo de disfrutar en breve con una nueva aventura.

Una forma diferente de entender la adicción que garantiza el entretenimiento.





De vuelta a la Tierra, Kim y Ace se abrazan para festejar la libertad de la joven cuando, repentinamente, el malvado Borf emerge de un profundo agujero y dispara contra nuestros amigos, de forma que Ace debe esquivar los disparos moviéndose hacia la DERECHA. Mientras Borf atrapa a Kimberley, Ace tropieza en el borde al agujero y cae al mismo, pulsando ARRIBA en el momento justo para agarrarse al borde del precipicio.

Los disparos de Borf y las dentelladas del gigantesco monstruo amarillo que vive en el fondo del agujero hacen peligrar la vida de Ace, el cual rechaza los ataques moviéndose hábilmente en la secuencia DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA. Borf obliga a Kimberly a agarrarse a una liana y hace que dicha liana descienda hacia el fondo del pozo, donde el monstruo amarillo aguarda a la joven con impaciencia. Ace coge otra liana situada a su IZQUIERDA y la utiliza para balancearse hacia su amada. Con la joven en su poder, Ace tira de la liana hacia la IZQUIERDA y consigue que Borf caiga al abismo, a las fauces del monstruo que él mismo pretendía utilizar como verdugo de la bella, para a continuación escapar del terrible pozo hacia la DERECHA.



En el exterior, Ace corta unas flores para su amada. Romántica escena, solamente interrumpida cuando nuestro héroe pulsa por última vez FUEGO para deshacerse del molesto monstruo amarillo que, celoso de la felicidad de la pareja, acaba de salir del agujero en el que siempre debió estar. Por fin los dos enamorados pueden dedicar unos minutos a pensar en su futuro. Un futuro que mucho nos tememos estará lleno de nuevas aventuras.

P.J.R.

SUPER SPACE INVADERS — AMIGA

```
REM *************************************************************************
REM * CARGADOR 'SUPER INVADERS' (AMIGA) - TONI & FRANCESC VERDU / Nov-1991 *
REM *************************************************************************
DIM C%(87):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6006
FOR I=0 TO 86:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>40873678& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";V$: IF FNU THEN C%(71)=V
INPUT "ESCUDO ILIMITADO (S/N)";V$: IF FNU THEN C%(75)=V
INPUT "CREDITOS INFINITOS (S/N)";V$: IF FNU THEN C%(79)=V+4
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'SUPER INVADERS ' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F9,0,100,2D49,2E,303C,6E,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C68,4E40,3C,6616,23FC,0,13A
DATA 0,84,217C,4E41,4E40,3C,4EE8,C,4E75,23FC,0,14E,0,88,33FC,4E42,1,2B6,4E73
DATA 33FC,6002,1,38CE,33FC,6002,1,3824,31FC,4E75,7672,31FC,4E75,7606,4E90
DATA 4E73
```

DRAGON'S LAIR — PC

```
10 ' -----------------------------------------------------------------
20 ' Cargador de DRAGON'S LAIR E.F.S.C. por JESUS PEREZ SICILIA 1.991
30 ' -----------------------------------------------------------------
40 '
50 NB = 60: NL = NB / 20: A = 10: B = 11: C = 12: D = 13: E = 14: F = 15
60 COLOR 6, 0, 0: CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 DIR = 0: DEF SEG = &H9000: OFFSET = 0
90 FOR W1 = 1 TO NL
100 CHECKSUM = 0: Z = 1: READ L$, SUMA
110 FOR W2 = 1 TO 39 STEP 2
120 B1$ = MID$(L$, Z, 1): B2$ = MID$(L$, Z + 1, 1): Z = Z + 2
130 A1 = ASC(B1$): A2 = ASC(B2$)
140 NIB1 = A1 + 48 * (A1 < 58) + 55 * (A1 > 57): NIB2 = A2 + 48 *
 (A2 < 58) + 55 * (A2 > 57)
150 BYTE = NIB1 * 16 + NIB2: CHECKSUM = CHECKSUM + BYTE: POKE DIR,
 BYTE: DIR = DIR + 1
160 NEXT W2
170 IF CHECKSUM <> SUMA THEN CLS : LOCATE 12, 29: PRINT "ERROR EN
 LINEA DATA ": W1: LOCATE 22, 1: STOP
180 NEXT W1
190 CLS : LIN = 7
200 D11 = &H17: D12 = &H18
210 B11 = &HFE: B12 = &HE
220 LOCATE 1, 22: COLOR 7: PRINT "Cargador   DRAGON'S LAIR E.F.S.C.":
 COLOR 6
230 LOCATE 3, 21: COLOR 2: PRINT "(C) JESUS PEREZ SICILIA  Córdoba
 1991": COLOR 6
240 LOCATE 9, 19: PRINT "¿ Vidas Infinitas (s/n) ? ............ S"
250 GOSUB 340
260 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN Y$ = "N" ELSE B11 = &HEB: B12 = &H5:
 Y$ = "S"
270 GOSUB 360
280 LOCATE 20, 23: COLOR 0, 3: PRINT " Pulsa  <Intro>  si es correcto "
 : COLOR 6, 0: X$ = INPUT$(1): IF X$ <> CHR$(13) THEN 190
290 POKE D11, B11: POKE D12, B12
300 CLS : LOCATE 12, 1: PRINT "Introduce el disco 1 de DRAGON'S LAIR
 sin protección contra escritura": CHR$(13): "en la unidad A: y pulsa
 una tecla...": X$ = INPUT$(1)
310 CALL OFFSET
320 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT "El juego ya está modificado. Para
 jugar teclea 'ESCAPE' y pulsa <INTRO> ...": PRINT : PRINT
330 SYSTEM
340 LIN = LIN + 2: Y$ = "s": LOCATE LIN, 60: COLOR 4: PRINT CHR$(17):
 COLOR 6: X$ = INPUT$(1)
350 RETURN
360 LOCATE LIN, 58: PRINT Y$; "  "
370 RETURN
380 '
64000 DATA "551E8CC88ED8B400B200CD13BA1A0052E80D00C7", 2133
64001 DATA "06D901FE0E5AE80A001F5DCB1EB0B00CD259DC3E8", 2220
64002 DATA "0400CD269DC3B80092BED82BC089010029DBC300", 2160
```


TERMINATOR 2 — PC

```
10 'CARGADOR DEL TERMINATOR 2.....
20 'PARA MICROMANIA  DE PABLO F.G.
30 DIM D%(150):M=1:FOR C=1 TO 9:READ A$
40 FOR I=1 TO 32 STEP 2:X=VAL("&h"+(MID$(A$,I,2)))
50 S=S+X:D%(M)=X:M=M+1:NEXT I,C
60 IF S<>11031! THEN PRINT"ERROR EN DATAS":END
70 PRINT"PULSA UNA TECLA Y CREARE EL TERMIN2.COM"
80 IF INKEY$="" THEN 80
90 OPEN "R",#1,"TERMIN2.COM",1
100 FIELD #1,1 AS A$:FOR I=1 TO M:LSET A$=CHR$(D%(I))
110 PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
120 DATA "EB2980FC00751F1E508CC02D85098ED8"
130 DATA "813E793C7409750CC706793CEB58C706"
140 DATA "8B3CEB46581FEA00000000B81035CD21"
150 DATA "891E27018C062901BA0201B81025CD21"
160 DATA "BA4C01B409CD21BA3001CD2743617267"
170 DATA "6120656C205445524D494E41544F5232"
180 DATA "0D0A50617261204D6963726F6D616E69"
190 DATA "61206465205061626C6F20462E472E0D"
200 DATA "0A240000000000000000000000000000"
```

RODLAND — ATARI

```
1      '**************************************************************
2      '*                 CARGADOR ATARI ST PARA                     *
3      '*                        RODLAND                             *
4      '*              BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                 *
5      '**************************************************************
10     FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20     Z=3E5:FOR N=Z TO Z+136 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30     POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H0D98EC THEN ? "DATAS MAL":END
40     ? "VIDAS INFINITAS (s/n) ";:D=114:P=&H6000:GOSUB 90
50     ? "INMUNIDAD       (s/n) ";:D=096:P=&H6010:GOSUB 90
80     ?"PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90     A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95     ? A$:RETURN
100    DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0002,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,4878,0500
110    DATA 3F3C,0008,4E4E,41FA,0018,43F9,0000,0140,21C9,0532,7050,32D8
120    DATA 51C8,FFFC,4EF8,0500,3F3C,0025,4E4E,4238,8260,41FA,0014,21C8
130    DATA 000C,33FC,6001,0007,01C2,4EF9,0007,00CA,46FC,2700,3C3C,4E71
140    DATA 33C6,0004,9A3E,33C6,0004,9AA4,33C6,0004,9CD6,42B9,0004,A4C6
150    DATA 13FC,0060,0004,A4CA,4EF9,0007,01C6,0000,0000
```

DARKMAN — ATARI

```
1      '**************************************************************
2      '*                 CARGADOR ATARI ST PARA                     *
3      '*                     D A R K M A N                          *
4      '*              BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                 *
5      '**************************************************************
10     FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20     Z=3E5:FOR N=Z TO Z+294 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30     POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H241C3E THEN ? "DATAS MAL":END
40     ? "TIEMPO INFINITO ? (s/n) ";:D=186:P=&H6004:GOSUB 90
50     ? "INMUNIDAD ?       (s/n) ";:D=192:P=&H602E:GOSUB 90
80     ? "PREPARA UN DISCO":A$=INPUT$(1): BSAVE "DARKMAN.PRG",Z,N-Z:END
90     A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95     ? A$:RETURN
100    DATA 601A,0000,0108,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
110    DATA 0000,0000,3F3C,0020,4E41,487A,00D2,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007
120    DATA 4E41,4238,FA1D,41FA,0012,43F8,0140,7050,22D8,51C8,FFFC,4EF8
130    DATA 0140,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,4878,0500,3F3C,0008
140    DATA 4E4E,31FC,4E71,0550,4EB8,0500,41FA,001C,43F9,0007,F000,23C9
150    DATA 0000,D91C,7070,22D8,51C8,FFFC,4EF9,0000,D000,41F8,0008,43F9
160    DATA 0006,0008,3C3C,6000,22D8,51CE,FFFC,41F9,0007,64C6,43F9,0005
170    DATA 648C,303C,5923,2320,51C8,FFFC,203C,4E71,4E71,4279,0004,E4E2
180    DATA 23C0,0005,15A2,23C0,0004,F552,23C0,0004,F5D6,23C0,0004,F64C
190    DATA 23C0,0004,F6FA,23C0,0004,F6B2,23C0,0004,DA2A,4279,0004,94BA
200    DATA 4EF9,0004,0000,2A1B,451B,7750,4F4E,2045,4C20,4449,5343,4F20
210    DATA 4F52,4947,494E,414C,2059,2050,554C,5341,2055,4E41,2054,4543
220    DATA 4C41,0090,0000,0000
```

SHADOW WARRIORS — AMSTRAD






```
10 'Cargador Para "SHADOW WARRIORS" Version ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta  realizado por C.H.A.B para "Micromania"
30 MODE 1:INK 0,0:INK 1,12:INK 2,6:INK 3,25:BORDER 0:CHECK=0
:FOR X=&3000 TO &3040:READ A$:A=VAL("&"+A$):CHECK=CHECK+A:PO
KE X,A:NEXT:FOR X=&646F TO &66C0:READ A$:A=VAL("&"+A$):CHECK
=CHECK+A:POKE X,A:NEXT
40 FOR X=&672E TO &678C:READ A$:A=VAL("&"+A$):CHECK=CHECK+A:
POKE X,A:NEXT:IF CHECK<>85195 THEN SOUND 1,400,15,15:PRINT "
ERROR EN DATAS":END
50 POKE &A9F5,0:POKE &A9F6,&1E:POKE &A9F7,&2A:POKE &A9F8,&28
:POKE &A9F9,&22:POKE &A9FA,&DD:LOCATE 12,1:PRINT"Ya tienes P
OKES":LOCATE 1,24:PRINT "INSERTA SHADOW W. Y PULSA UNA TECLA
":CALL &BB18:CALL &BD37:MODE 0:CALL &3032
60 DATA DD,21,FA,A9,11,97,00,CD,55,A6,C3,3B,AA,3E,00,32,DF,F
C,C3,FE,BC,3E,C0,32,E7,92,3E,93,32,E8,92,01,09,00,21,0D,30,1
1,C0,93,ED,B0,C3,00,92,00,00,00,00,00,F3,01,39,03,11,58,A4,2
1,58,64,ED,B0,C3,00,30,06,F6,AF,ED,79,DD,77,00,DD,2B,18,F9,D
1,08,FE,01,06
70 DATA 7F,3E,10,ED,79,3E,54,ED,79,D9,E1,D9,D8,D9,C3,00,00,3
D,20,FD,A7,24,C8,06,F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,3E,10,ED,7
9,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,0F,6F,F6,20,D9,17,ED,79,37,C9,3D,20,F
D,A7,24,C8,06,F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,3E,10,ED,79,79,2
F,4F,1F
80 DATA 3E,2A,17,ED,79,37,C9,06,F6,3E,10,ED,79,D9,E5,2E,00,D
9,21,7F,A4,E5,06,F5,ED,78,E6,80,4F,CD,91,A4,30,FB,21,15,04,1
0,FE,2B,7C,B5,20,F9,3E,0A,CD,91,A4,30,EA,26,C4,3E,1C,CD,91,A
4,30,E1,3E,DA,BC,38,F2,26,C4,3E,1C,CD,91,A4,30,D3,3E,DA,BC,3
8,E4,FD,21,F6
90 DATA A9,FD,6E,00,26,C4,3E,1C,CD,91,A4,30,BE,3E,D7,BC,30,D
D,2C,20,EF,26,70,3E,1C,CD,91,A4,30,AD,3E,1C,CD,91,A4,30,A6,7
C,FE,CD,30,0E,FE,9C,30,CF,FD,23,FD,7D,FE,FA,20,CB,18,C5,3E,0
B,26,80,2E,08,3E,0B,18,02,3E,09,CD,B7,A4,D0,3E,0B,CD,B7,A4,D
0,3E,9F,BC,CB
100 DATA 15,26,80,D2,64,A5,3E,1D,BD,C2,6F,A4,00,AF,08,26,A1,
2E,01,FD,21,00,AC,3E,04,18,17,3E,3F,AD,C6,7F,DD,77,00,DD,23,
1B,26,A1,2E,01,2E,01,3E,01,18,02,3E,09,CD,B7,A4,D0,3E,0B,CD,
B7,A4,D0,3E,C0,BC,CB,15,26,A1,D2,A4,A5,08,AD,08,7A,B3,20,CE,
C3,7B,A4,3E,3F
110 DATA AD,C6,7F,DD,77,00,DD,23,1B,2E,02,3E,04,26,B3,CD,41,
A6,D0,FD,7E,04,B7,28,5A,69,01,00,7F,00,00,00,FD,4E,00,FD,46,
01,DD,21,00,00,DD,09,4D,3E,01,2E,02,26,B3,CD,41,A6,D0,3E,7F,
BD,28,03,32,F5,A9,2E,02,3E,08,26,B3,CD,41,A6,D0,FD,5E,02,FD,
56,03,69,01,05
120 DATA 00,FD,09,4D,7B,B2,26,A1,2E,01,3E,01,C2,A6,A5,11,7B,
A4,ED,53,C2,A5,11,A9,A5,D5,ED,5B,27,AA,C3,15,30,3E,06,00,00,
18,B6,3E,0D,CD,B7,A4,3E,10,CD,B7,A4,D0,3E,DB,BC,CB,15,26,B3,
D2,3F,A6,C9,CD,D7,A4,21,00,80,06,FF,C5,1E,00,4B,16,FF,06,F5,
ED,78,E6,80,A9
130 DATA 28,50,1C,79,2F,E6,80,4F,15,C2,63,A6,73,23,C1,10,E2,
21,00,00,11,32,80,06,32,C5,1A,06,00,4F,09,13,C1,10,F6,E5,21,
00,00,11,CD,80,06,32,C5,1A,06,00,4F,09,13,C1,10,F6,C1,7C,B7,
20,13,A7,ED,42,01,32,00,A7,ED,42,D8,09,01,CD,FF,A7,ED,42,D0,
3C,32,F5,A9,C9
140 DATA 00,00,C3,72,A6,21,89,A7,AF,F5,46,48,23,E5,CD,32,BC,
E1,F1,3C,FE,10,20,F1,06,00,48,CD,38,BC,1E,06,06,F5,ED,78,1F,
38,FB,ED,78,1F,30,FB,1D,20,F1,F3,C9,21,00,C0,0D,CB,21,05,28,
06,11,50,00,19,10,FD,09,06,02,4F,CB,21,C5,E5,36,FF,0D,23,20,
FA,E1,7C,C6,08
150 DATA 67,C1,10,F0,C9,7E,B7,C8,CD,5A,BB,23,18,F7,00,1A,14,
06
```

NOTA.- Os recordamos que si lo deseáis podéis mandarnos vuestros propios cargadores, en disco o cinta, a Micromanía a la dirección que figura en la página del Sumario. No olvidéis indicar en el sobre sección «Cargadores». Por supuesto no hace falta que os recordemos que es preciso que los cargadores no se hayan publicado en ninguna otra publicación.

LA ESPADA SAGRADA — SPECTRUM

```
  40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 29999
  50 LET sum=0: FOR n=30000 TO 3
0170: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>20367 THE
N PRINT "Error en los data!": ST
OP
  60 PRINT "Este cargador propor
ciona vidas infinitas e inmunida
d en las"'"tres fases"''"Las cla
ves para las fases 2 y 3 son ATA
HUALPA y MACHUPICCHU"''"Inserta
disco original y pulsa"'"una tec
la..."
  70 PAUSE 0: CLEAR : RANDOMIZE
USR 30000
  80 DATA 243,49,0,92,205,152,11
7,221,33,219,117,175,205,120,1,2
21,33,219,117,1,0,3,17,0,0
  90 DATA 33,0,254,205,99,1,205,
152,117,243,1,253,127,62,19,237,
121,49,0,254,33,43,254,17,16
 100 DATA 254,1,208,1,121,237,79
,237,95,174,235,174,235,119,35,1
9,11,120,177,32,242,33,166,117,1
7
 110 DATA 16,254,1,5,0,213,237,1
76,33,171,117,17,0,91,1,48,0,237
,83,12,255,237,176,1,253
 120 DATA 31,62,7,201,1,253,127,
58,92,91,238,23,50,92,91,237,121
,201,237,121,195,56,254,1,253
 130 DATA 127,62,17,237,121,175,
50,22,216,50,216,221,62,167,50,1
84,215,50,50,224,62,20,237,121,1
75
 140 DATA 50,217,230,50,157,236,
50,157,238,62,167,50,120,230,62,
16,237,121,195,144,226
```

TERMINATOR II — SPECTRUM

```
  30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 29999: DIM a$(1)
  40 LET sum=0: FOR n=30000 TO 3
0029: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>2996 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
  50 INPUT "Inmunidad en las fas
es 1,2,4,6 y 7? "; LINE a$: IF F
N n() THEN POKE 30023,0
  60 INPUT "Tiempo infinito en l
as fases 3 y 5? "; LINE a$: IF F
N n() THEN POKE 30026,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23417,84: POKE 23624,0: CLEAR
  80 LOAD ""SCREEN$ : PRINT AT 2
,0: LOAD ""CODE 32768: CLS : RAN
DOMIZE USR 30000
  90 DATA 33,24,21,34,106,128,33
,68,117,17,129,128,1,10,0,237,17
6,195,147,129,175,50,225,159,50
 100 DATA 119,176,195,0,114
```

CARGADORES

TERMINATOR 2 — ATARI






```
1    '****************************************************************
2    '*                  CARGADOR ATARI ST PARA                      *
3    '*                       TERMINATOR II                          *
4    '*            ENERGIA INF. T800 e INMUNIDAD JOHN                *
5    '*              BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                   *
6    '****************************************************************
10   FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20   Z=3E5:FOR N=Z TO Z+264 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30   POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H18FA4E THEN ? "DATAS MAL":END
80   ? "PREPARA UN DISCO":A$=INPUT$(1): BSAVE "TERM_2.PRG",Z,N-Z:END
100  DATA 601A,0000,00EA,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
110  DATA 0000,0000,3F3C,0020,4E41,487A,00B4,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007
120  DATA 4E41,4238,FA1D,41FA,0012,43F8,0140,7050,22D8,51C8,FFFC,4EF8
130  DATA 0140,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,4878,0500,3F3C,0008
140  DATA 4E4E,21FC,0007,0000,0432,31FC,4E75,054A,4EB8,0500,41FA,000E
150  DATA 23C8,0007,00DE,4EF9,0007,0000,203C,4E71,4E71,21C0,42E6,31C0
160  DATA 42EA,21C0,4870,31C0,4874,21C0,56A8,31C0,56AC,21C0,5EC2,31C0
170  DATA 5EC6,21C0,7D54,31C0,7D58,21C0,414A,31C0,414E,21C0,52AA,31C0
180  DATA 52AE,11FC,0060,413E,21C0,229E,21C0,22A8,21C0,22F4,4EF8,0800
190  DATA 2A18,451B,7750,4F4E,2045,4C20,4449,5343,4F20,4F52,4947,494E
200  DATA 414C,2059,2050,554C,5341,2055,4E41,2054,4543,4C41,0090,0000
210  DATA 0000
```

PICK'N PILE — PC




```
10 'CARGADOR DEL PICK'N PILE......
20 'PARA MICROMANIA  DE PABLO F.G.
30 DIM D%(150):M=1:FOR C=1 TO 9:READ A$
40 FOR I=1 TO 32 STEP 2:X=VAL("&h"+(MID$(A$,I,2)))
50 S=S+X:D%(M)=X:M=M+1:NEXT I,C
60 IF S<>11262! THEN PRINT"ERROR EN DATAS":END
70 PRINT"PULSA UNA TECLA Y CREARE EL PICK.COM"
80 IF INKEY$="" THEN 80
90 OPEN "R",#1,"PICK.COM",1
100 FIELD #1,1 AS A$:FOR I=1 TO M:LSET A$=CHR$(D%(I))
110 PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
120 DATA "EB3880FC00752E1E508CD805FC2F8ED8"
130 DATA "813E6E20FF0E7506C7066E20EB028CD8"
140 DATA "05D3058ED8813EC228FF0E7506C706C2"
150 DATA "28EB02581FEA00000000B81035CD2189"
160 DATA "1E36018C063801BA0201B81025CD21BA"
170 DATA "5B01B409CD21BA4001CD274341524741"
180 DATA "2041484F524120454C2050494348274E"
190 DATA "2050494C452E2E2E2E5041424C4F2046"
200 DATA "2E240000000000000000000000000000"
```

WAR ZONE — ATARI

```
1    '****************************************************************
2    '*                  CARGADOR ATARI ST PARA                      *
3    '*                         WAR ZONE                             *
4    '*              BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM                   *
5    '****************************************************************
10   FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20   Z=3E5:FOR N=Z TO Z+206 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30   POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H142325 THEN ? "DATAS MAL":END
40   ? "VIDAS INFINITAS   (s/n) ";:D=140:P=&H6004:GOSUB 90
50   ? "ENERGIA INFINITA  (s/n) ";:D=146:P=&H6004:GOSUB 90
60   ? "BOMBAS INFINITA   (s/n) ";:D=152:P=&H6002:GOSUB 90
80   ? "PREPARA UN DISCO":A$=INPUT$(1): BSAVE "WAR.PRG",Z,N-Z:END
90   A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95   ? A$:RETURN
100  DATA 601A,0000,00B0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
110  DATA 0000,0000,3F3C,0020,4E41,487A,007A,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007
120  DATA 4E41,4239,00FF,FA1D,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,4879
130  DATA 0000,0500,3F3C,0008,4E4E,47F8,4000,21CB,0432,33FC,4E75,0000
140  DATA 054A,4EB9,0000,0500,4BF8,0140,21CD,542E,49FA,000C,7C50,3ADC
150  DATA 51CE,FFFC,4ED3,33FC,4E71,0001,600A,4DF9,0001,0000,3D7C,4E71
160  DATA 50EA,3D7C,4E71,5136,42AE,5190,4ED0,2A18,451B,7750,4F4E,2045
170  DATA 4C20,4449,5343,4F20,4F52,4947,494E,414C,2059,2050,554C,5341
180  DATA 2055,4E41,2054,4543,4C41,0090,0000,0000
```

MEGAPHOENIX — PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL MEGAPHOENIX (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 9089 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cmegap.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CMEGAP.COM, cárgalo antes del
 MEGAPHOENIX para que el jugador uno tenga vidas infinitas."
140 DATA "EB39813E475CFE0E7518C706475C9090C706495C9090"
150 DATA "C706E95B9090C706EB5B9090EA0000000004361726761"
160 DATA "204D45474150484F454E49580A0D24B800008ED88B1E"
170 DATA "84008B0E8600B80201A38400BC0E86000E1F891E2301"
180 DATA "890E25018409BA2701CD21BA2701CD2700000000000000"
```

AUTOCRASH — AMSTRAD

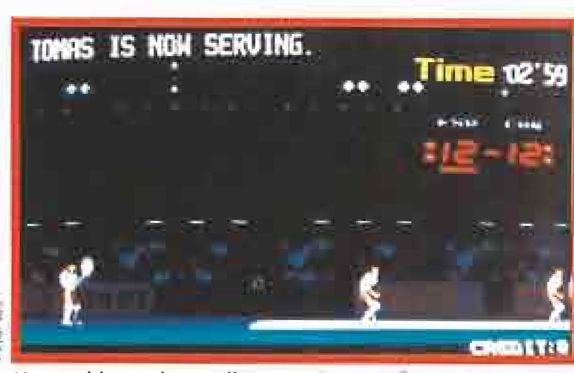
```
10 REM Cargador 'Autocrash'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 27-4-91
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR
Y &3FFF:CALL &BD37
40 sum=0:RESTORE:FOR n=&A000 TO &A02A:RE
AD a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=s
um+byte:NEXT:IF sum<>3867 THEN PRINT"Err
or en los data!":END
50 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN
 POKE &A015,&35
60 INPUT"Fichas infinitas";a$:IF FNn THE
N POKE &A01A,&3D:POKE &A01F,&35:POKE &A0
24,&3E
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 MODE 0:LOCATE 3,10:PRINT"ZIGURAT PRES
ENTA":PEN 2:LOCATE 6,14:PRINT"AUTOCRASH"
:LOAD"!11",&4000:CALL &A000
90 DATA F3,21,0,40,11,0,4,1,0,2,D5,ED,B0
,21,14,A0,22,55,4,C9,3E,0,32,A2,E8,3E,0,
32,CF,DD,3E,0,32,3,E8,3E,C9,32,54,FD,C3,
48,1E
```

ARCADE Machine

POWER SPIKES



«Power Spiker» respeta las reglas que dan vida a esta divertida modalidad deportiva



Un trepidante desarrollo garantiza muy buenos momentos desde las primeras partidas.

Desde la prehistoria de las recreativas –allá cuando las "tragaperras" no existían y los aparatos eran obras maestras de la ingeniería mecánica– los argumentos deportivos siempre han dado mucho juego, y el de «Power Spiker» no tiene por qué ser una excepción a la regla.



La mayor parte de los movimientos que se dan cita en un partido real pueden reproducirse en la pantalla.



Al interés que de por sí acompaña al voleibol se une el fácil manejo de la máquina.

LA DIFÍCIL SENCILLEZ

En su contra sólo pelea la escasa popularidad del Voleibol entre los españoles (ya sea en su versión "sillón-ball" o atlética), hasta el punto de que solamente en las Islas Baleares y Canarias el número de practicantes y equipos federados es siginificativo. Ni en Estados Unidos ni en Asia ocurre lo mismo y por eso no es de extrañar que las multinacionales del sector –japonesas y americanas, ya sabéis– mejoren día a día los "voleiboles" existentes. En unos casos se juega en campos cerrados y con equipos de seis, en otros se opta por la modalidad playera, pero en ambos el esquema es el mismo y la popularidad elevada.

Si queréis emociones fuertes nada mejor que jugar contra la máquina.

Sin duda el elemento clave de la máquina es su endiablada adicción.



La máquina permite escoger nuestro equipo entre nueve países diferentes.

Muy sencillo, muchas posibilidades

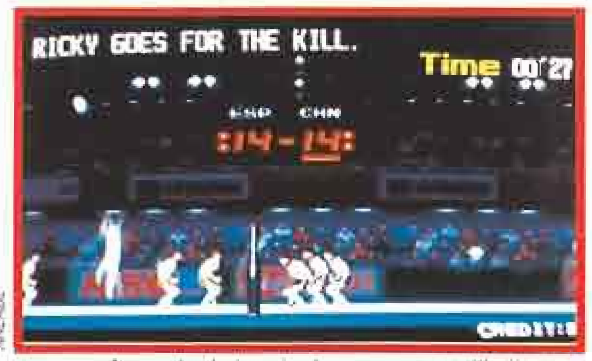
Con pulsar un botón y manejar un mando se controlan todas la posibilidades del «Power Spiker», o mejor escrito, son susceptibles de ser controladas todas las posibilidades de la máquina. Estamos, por lo tanto, ante un juego de gran sencillez, de rápido aprendizaje y, en definitiva, de fácil adicción hasta para el papá más patoso e inútil. Pero, ¡cuidado!, eso no significa que esta versión de pantalla del Voleibol aburra rápidamente u ofrezca escasas posibilidades de desarrollo. Todo lo contrario. Llegar a ser un maestro del «Power Spiker» es una tarea que requiere muchas horas de práctica y entrenamiento.

Cuando se conoce su mecanismo es posible hacer auténticas virguerías bloqueando la pelota, pasándosela a otro jugador o echándola, por encima de la red, a aquel lugar del campo contrario donde el rival no llega ni siquiera lanzándose espectacularmente al suelo.

Quien desee jugar con esta recreativa podrá elegir entre nueve equipos diferentes correspondientes a otros tantos países. Además, cada integrante posee su propio nombre –lo que permite la identificación del jugador con su deportista favorito– y la máquina explica técnicamente lo que estos hacen, lo que facilita al neófito el conocimiento de algunos términos del "argot" del voleibol.



En algunos momentos podremos observar en pantalla cuál es el movimiento correcto.



Aunque el manejo de la máquina es muy sencillo llegar a ser un experto exigirá bastante dedicación.

Cuestión de habilidad

Si tienes compañero para competir, y por lo tanto la máquina no se convierte en obligada contrincante, puedes optar por diversas modalidades de juego, en función del grado de dificultad con que desees ganar los sets y de que prefieras que los puntos suban al marcador con el servicio en tu poder o no.

Cualquiera de las modalidades es atractiva y elegir una u otra depende del grado de suspense que quieras dar al asunto y de los gustos de cada uno. Eso sí, no olvides que si tu rival es la máquina y no deshaces el empate perderás por tiempo.

Dominar los trucos del «Spike Power» ya es harina de otro costal. En último extremo sólo depende de tu habilidad golpeando el balón o moviendo el mando para elegir uno u otro tipo de golpe. Poco a poco, –¡Zamora no se tomó en una hora!–, irás mejorando tu juego. Es sólo cuestión de práctica, práctica y más práctica y no olvides que más aprenderás cuanto mejores sean tus contrincantes y, por lo tanto, cuantas más veces pierdas.

S.E.A.



Poco a poco podremos familiarizarnos tanto con el argot como con los trucos del voleibol.



En la modalidad de un jugador es posible modificar algunas de las condiciones generales del encuentro.

Asesoramiento Técnico:
Feliciano Martín,
Fernando Amatos (SERMARE)

PANORAMA AUDIOVISIÓN

Por Santiago Erice

LA FUERZA DEL DESTINO

LUZ



En «A contraluz», su nuevo álbum, Luz vuelve a demostrar que, por lo menos en su caso, la música no es un ejercicio intelectual sino algo que sale de la piel. Es quien es gracias a su capacidad interpretativa y a esa facilidad innata para transformarse, para ser una mujer despechada en una canción y la mala de la película en la siguiente. No tiene nada que ver con habilidades técnicas (que también las posee), sino con la capacidad de transmitir sensaciones y sentimientos. Por eso, por unos instantes (tres minutos de canción aproximadamente) es una rockera de chupa de cuero arropada por chirriantes guitarras y en los siguientes se vuelve encendida mujer latina (como manda el tópico) a los sones de un extraño y atractivo "fado-bolero". Luz es algo tan simple como personalidad propia.

Pero hay más. Hay tesón para seguir adelante tras golpearse muchas veces contra un muro. Hay profesionalidad para dedicar demasiadas horas a la música. Hay sensibilidad para conectar con gentes muy diferentes. Hay fuerza para hacer lo que le da la gana al margen del que dirán. Hay versatilidad para huir del encasillamiento. Hay pies en la Tierra para no encerrarse en la jaula de cristal que siempre es la fama. Y muchas horas de carretera y ausencia de sueño. Se atreve con todo, hasta con la adaptación al castellano de "Es por ti" –tema originalmente escrito en catalán por Sau–. Hace ya mucho tiempo que lo pronosticaron los sabios hados del destino: Luz iba a ser la cantante rockera más importante de este país.

TOPICOS A LA MEDIDA DEL GRAN PUBLICO

«BINGO»



Cada cierto tiempo e inevitablemente en los primeros meses del año, se estrena una película con animalito sabio y bueno de protagonista. En «Bingo» no hay secretos ni sorpresas impredecibles. Estamos ante un perro callejero más bueno que el pan y más listo que la mayoría de los humanos, que se convierte en el inseparable amigo de un niño.

Sus padres no quieren ver al can ni en pintura y un viaje obliga a separarse a los dos colegas. Pero en el cine existen los milagros y Bingo sigue como un poseso al niño por media América, no sin antes detener a varios criminales por el camino y demostrar sus habilidades. Todo está contado en clave de humor, con la estructura de un cuento y echando una mirada irónica y mordaz a los clásicos modos de vida americanos.

«Bingo» ha sido dirigida por Matthew Robbins e interpretada por Cindy Williams, David Rasche y Robert J. Steinmiller pero, sin duda, la gran estrella es el perro. No es para menos teniendo en cuenta que el can te ganaría con tu video juego favorito, te daría jaque mate al ajedrez, te haría los deberes de matemáticas, monta en patinete mejor que Bart Simpson, es un policía más listo que Colombo... En fin, una joya que después de ver la película nos obliga a decir a todos: ¡Yo quiero tener un perro como Bingo!

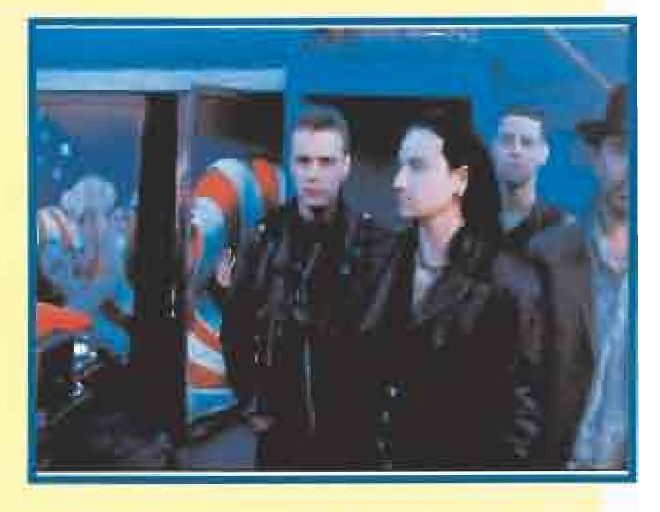
EL RAYO QUE NO CESA

U2

Más de tres años han tardado los chicos de U2 en lanzar al mercado su nuevo trabajo discográfico y lo han hecho a conciencia. Su parroquia de fieles seguidores en todo el mundo respiró por fin satisfecha al escucharlo. Pese a los rumores propagados por la prensa sensacionalista inglesa no tenía nada que ver con el baile y el house y sí con el rock (¿podía ser de otra forma en una banda como U2?).

Lo titularon «Achtung baby» con ánimo polémico –los nazis llamaban a los prisioneros de los campos de concentración con la palabra achtung– y para que los moralistas de turno les dieran un poco de publicidad gratis colocaron el trasero de Adam Clayton en la foto de la carpeta. Una campaña promocional gigantesca y simultánea en todo el mundo hizo el resto.





¿Qué pasaba con U2? ¿No eran unos santurrones pacifistas? ¿Qué les impulsaba a utilizar el escándalo barato como Michael Jackson o Madonna? Contestemos a estas preguntas con un refrán: "el que no corre vuela", y que cada cual saque sus conclusiones pero la cosa está bastante clara.

Aparte de estos y otros cotilleos con más o menos gracias, de «Achtung baby» se puede decir que es un disco de guitarras con mucho ritmo (¿al final van a tener razón los del baile? ¡Nooo!) y bastante más digerible que los que le han precedido en el tiempo.

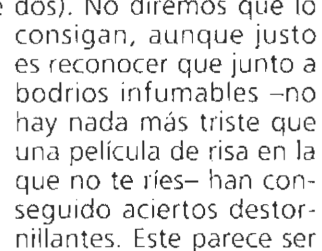
En el album predomina la temática amorosa –para encontrar la explicación leer con detenimiento la prensa musical británica, de todas formas nadie garantiza que diga la verdad– y no falta alguna de esas típicas baladas de U2 que impulsan a encender velitas en los estadios.

«Achtung baby» es, en resumen, una colección de doce canciones con el sello inconfundible de estos mesiánicos rockeros que un día levantaron una bandera blanca y al siguiente sin darse un respiro conquistaron el mundo, de la música, por supuesto.

¡VAYA PAR DE PAYASOS!

«NO ME MIENTAS QUE TE CREO»

Richard Pryor y Gene Wilder aspiran a convertirse en una de esas parejas cómicas que han hecho historia en el cine como Abbot y Costello, el Gordo y el Flaco o los Hermanos Marx (siempre tan irreverentes eran más de dos). No diremos que lo consigan, aunque justo es reconocer que junto a bodrios infumables –no hay nada más triste que una película de risa en la que no te ríes– han conseguido aciertos destornillantes. Este parece ser el sino de los cómicos, ya que a las "viejas glorias" antes reseñadas también les ocurre, incluidos los excesivamente idolatrados por la crítica moderna hermanos Marx.





En «No mientas que te creo» (para títulos oportunistas, éste) Pryor y Wilder hacen el payaso a conciencia. Encarnan a un par de "boleros" a los que no les crece la nariz como a Pinocho y... ¡vaya si lo aprovechan! Uno es "mentiroso de atar" (carne de psquiátrico) y el otro "de estafar" (carne de presidio). Cuando el destino les junta... se monta una estrafalaria farsa de vodevil con herencias millonarias, chicas que quitan el hipo, hipócritas de tomo y lomo y personajes que no son lo que parecen en un primer momento. Poco a poco la madeja se lía... y llega un momento en que nadie sabe qué es verdad y qué es mentira.

«No me mientas que te creo» es la cuarta película que protagonizan juntos Richard Pryor y Gene Wilder, y el éxito comercial vuelve a acompañar sus disparatadas aventuras. La taquilla ha demostrado que enfrentar a estos dos cómicos funciona. Sus gags son irregulares y a veces demasiado obvios y convencionales pero comparados con la forma de hacer reír de "albóndigas" y similares, estamos ante dos genios. Todo depende de dónde poner el listón de la comparación. A su favor: que no consideran al espectador como a un tipo sin cerebro.

CIEN MIL VUELTAS DE POP

GABINETE CALIGARI



Un año más las canciones de Gabinete Caligari acuden a su cita con los fans. La última colección se titula «Cien mil vueltas», ha sido grabada en Londres y producida por Phil Manzanera, y cuenta con colaboraciones profesionales como las de Tito Duarte o la Reggae Philarmonic Orchestra y espontáneas como la de... Boris Yeltsin (su voz es la de «Queridos camaradas»).

¿Influencias? Menos cañí y menos latino que en discos anteriores y algo más de Stones, Doors y compañía. También hay alguna de esas cosas que ronda en la cabeza de cualquier bicho viviente y que ellos saben transformar como nadie en una canción pop de apenas tres minutos.

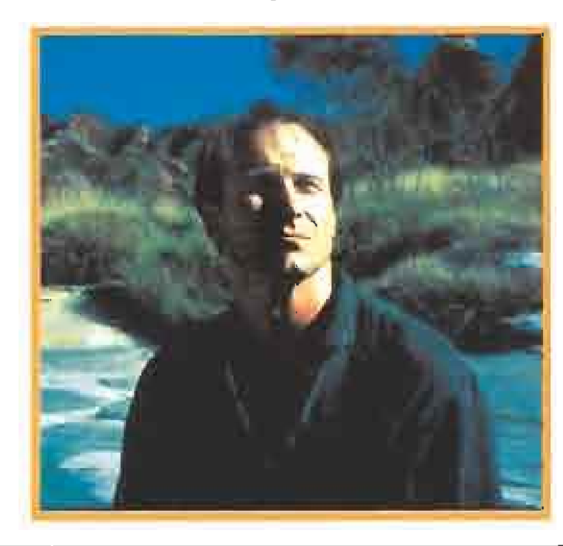
Al trío madrileño le sigue gustando el toque macarra dulcificado por una melodía bonita y pegadiza, aunque en esta ocasión no aparezca la temática torera. Ahora lo siniestro tiene color de golpe de estado en la URSS, en la CEI o en como se llame mañana la antigua patria del «rojerío hispano». En este mundo (por lo menos en el de Gabinete) sigue habiendo un lugar para las obsesiones y manías particulares, y los corazones solitarios ocupan un hueco en el lúgubre pasadizo. Y por encima de todo está la ironía, bálsamo que todo lo cura y que permite sobrevivir en una tierra donde lleva camino de desaparecer definitivamente esa palabra llamada pasión.

Jaime, Ferni y Edi ya llevan diez años musicales a cuestas como Gabinete Caligari. Mientras tanto, dieron más de cien mil vueltas (marcadas por «Cuatro rosas», «Al calor del amor en un bar», «La culpa fue del cha cha cha» o «Camino Soria»), aprovechando la provocación cuando fue necesaria y poniéndose serios si así lo requería la ocasión. Individualistas a tope, profesionales en su trabajo y madrileños militantes. Ellos jamás verán la luz del sol en la noche.

EL FUTURO SEGÚN WIN WENDERS

«HASTA EL FIN DEL MUNDO»

Hace muchos años era moneda de uso corriente que el cine americano acogiera con agrado a directores europeos. Al otro lado del océano los capitostes de la industria no sabían que existían países como Suecia, Alemania o Gran Bretaña (salvo por lo que han visto en las películas) pero reconocían su talento. Dentro de muy poquito Almodóvar "hará las Américas" –no soy futurista, es cuestión de sentido común– pero la verdad es que son escasas las oportunidades que en la actualidad Hollywood ofrece a los cineastas europeos. Un ejemplo que rompe la regla de esta escasez es Win Wenders, y sin exagerar. El director de «Paris-Texas» o «El amigo americano» es de los pocos exportables.





Su nueva película se titula «Hasta el fin del mundo» y cuenta con un buen puñado de actores súperconocidos como William Hurt, Jeanne Moreau, Solveig Dommartin o Max Von Sydow. Ellos, bajo la siempre personal batuta de Wenders, dan vida a una "road movie" (película de carretera) ambientada en el año 1999 en donde la tierra es amenazada de destrucción por un satélite nuclear despendolado. En este futuro tan poco alentador los protagonistas se pasan la peli recorriendo kilómetros y kilómetros a través de todo el mundo sin saber, en un momento dado, quién es el perseguidor y quién el perseguido.

Amantes, cazadores de recompensas, cámaras que permiten ver a los ciegos, infalibles espías... se cruzan en la película para permitir a Wenders reflexionar sobre algunos de sus "cocazos" habituales: el amor, la soledad, la incomunicación, el sexo...

Ambientando la historia: paisajes desoladores e impresionantes. Dándola color: una banda sonora "de fábula" que ha logrado reunir a gentes como Lou Reed, REM, U2, Neneh Cherry, Elvis Costello o Talking Heads, entre otros.



HEART OF CHINA
Dynamix
Tres desconocidos están a punto de vivir una aventura que les hará recorrer el continente asiático de un extremo a otro. Juntos se aventurarán por las aglomeradas calles de Hong Kong, cruzarán los deslumbrantes campos de nieve del Himalaya y viajarán en el legendario Orient Express... todo ello durante una odisea de vida, amor y muerte que sólo podría darse en Heart of China.
ROGER WILCO
AND THE TIME RIPPERS
SPACE QUEST IV
Prepárate para una aventura con el famoso ingeniero sanitario de la galaxia y héroe en sus ratos libres, Roger Wilco. Embárcate en el más turbulento viaje espacio-temporal y echa un nostálgico vistazo al pasado de Space Quest I. Una vez más, Roger Wilco tendrá que salvar el futuro ¿o es el pasado? de la serie Space Quest, para mantener el universo seguro, para defender el juego limpio, los malos chistes y la posibilidad de que haya más juegos de la serie Space Quest.
SIERRA
King's Quest V
La mayor aventura en la historia de Daventry comienza... cuando te embarcas con el Rey Graham en la más emocionante y arriesgada aventura de su carrera, la búsqueda de la perdida Familia Real de Daventry. Con la ayuda de un viejo mago y de un búho parlanchín, Graham se embarca en un viaje a tierras lejanas en el más peligroso viaje de su vida.
· Aventuras completamente traducidas al castellano.
· Un potente interface de apuntar y pulsar de fácil manejo te permitirá jugar sin tener que perder el tiempo tecleando.
· Las versiones de 16 y 256 colores se venden por separado.
· También están disponibles libros de pistas de estas aventuras.
· Pantallas PC.
MCM SOFTWARE
SERRANO, 240
TEL.: 458 16 58